BRASIL
DRAGÃO
Talismã
Suplemento
para o jogo
3D&T
Manual dos
MONSTROS

MONSTROS!

O que é 3D&T?

3D&T significa **Defensores de Tóquio 3ª Edição.** Apesar do nome, este não é um jogo que envolve apenas aventuras em defesa de Tóquio: é um jogo com heróis e vilões poderosos, capazes de feitos extraordinários. Enquanto outros jogos de RPG podem privilegiar o drama, intriga, realismo ou precisão histórica, em **3D&T** isso não é tão importante. Suas regras não foram feitas para parecer realistas. Foram feitas para oferecer facilidade, agilidade e ação.

3D&T tem regras muito mais simples que a maioria dos outros jogos de RPG. Um personagem jogador pode ser construído em poucos minutos. As estatísticas de jogo são poucas. Não há longas tabelas ou diagramas. Os testes são simples. As rolagens de dados são claras. E o sistema aceita aventuras em qualquer género, da ficção espacial aos torneios de rua — desde que envolva grandes heróis, vilões e monstros com habilidades fantásticas.

3D&T é baseado nas aventuras dos videogames, anime e manga. Os mais desinformados confundem anime/manga com algo "infantil": isso está muito longe da verdade, como provam obras como Cowboy Bebop, Record of Lodoss War, Akira e Animatrix. Mas de modo geral, em anime/manga, exagero e extravagância são mais importantes que a lógica. Qualquer herói iniciante pode possuir poderes assombrosos, como ser capaz de disparar pássaros flamejantes pelas mãos, atravessar paredes por teleporte, possuir um monstro como mascote ou conhecer todos os idiomas do mundo.

O Manual 3D&T é o livro básico para jogar este RPG. Você vai precisar dele para usar o **Manual dos Monstros.**

O que é TORMENTA?

Tormenta é um cenário de fantasia para uso em jogos de RPG. Um lugar imaginário onde jogadores e Mestres podem basear suas aventuras.

Arton é um mundo medieval. Um mundo de castelos, reis, cavaleiros e camponeses, muito parecido com a Idade Média europeia. A diferença é que, em Arton, temos magia — e a presença dessa força sobrenatural pode mudar completamente os rumos de uma civilização.

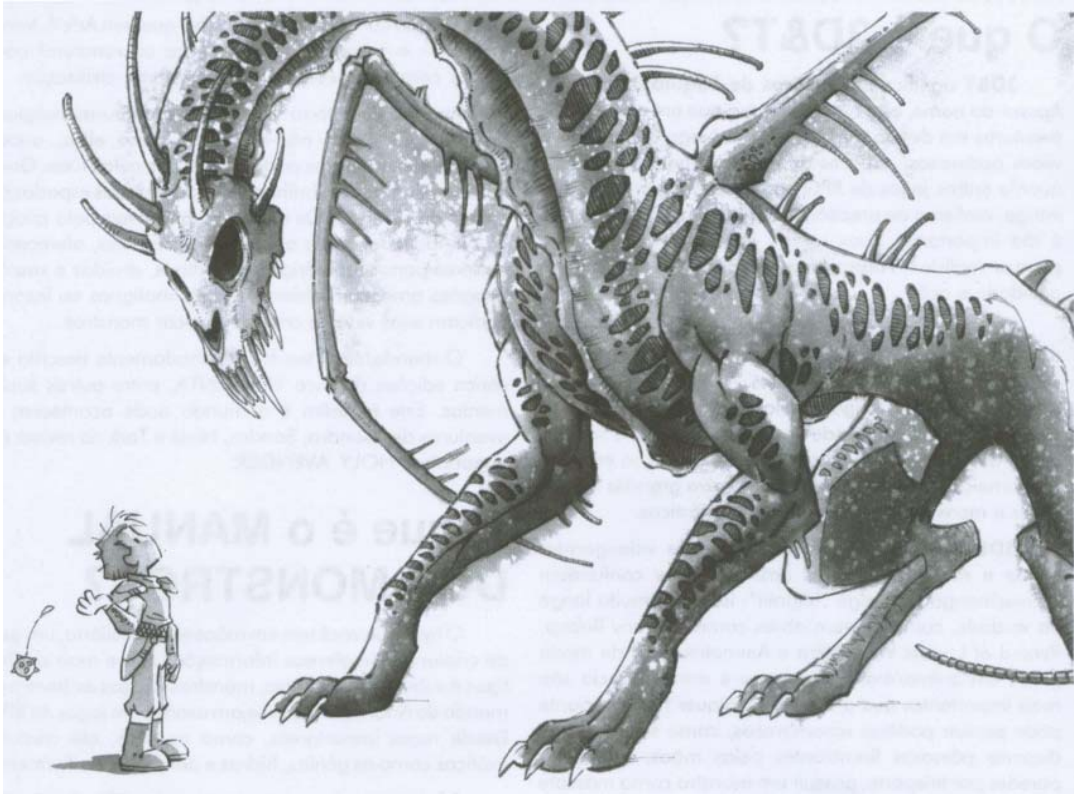
Arton é uma terra de magos e criaturas mágicas. Membros de raças não-humanas como elfos, anões, halflings e minotauros podem ser vistos pelas ruas. Guerreiros em armaduras brilhantes levantam suas espadas em defesa do Reinado. Os deuses responsáveis pela criação do mundo e das raças ainda estão presentes, oferecendo poderes para seus clérigos, paladinos, druidas e xamãs. Dragões ameaçam aldeias. Magos malignos ou insanos dedicam suas vidas a criar ou invocar monstros.

O mundo de Arton foi detalhadamente descrito em várias edições do livro TORMENTA, entre outros suplementos. Este também é o mundo onde acontecem as aventuras de Lisandra, Sandra, Niele eTork na revista em quadrinhos HOLY AVENGER.

O que é o MANUAL DOS MONSTROS?

O livro que você tem em mãoséumbestiário, um guia de criaturas. Ele oferece informações sobre mais de 200 tipos e subtipos de animais, monstros e raças existentes no mundo de Arton, para que sejam usados em jogos de RPG. Desde raças importantes, como os elfos, até criaturas exóticas como os génios, hidras e demónios da Tormenta.

A forma como estas criaturas serão utilizadas depende de cada Mestre de jogo. Muitas delas servem bem como adversários para os aventureiros, em situações de combate. Outras funcionam melhor como animais de carga ou montaria. E outras ainda servem como raças para personagens jogadores.

Muitas destas criaturas já foram descritas em outros livros, suplementos ou matérias sobre o mundo de **Tormenta.** Elas reaparecem aqui reformuladas e/ou atualizadas com as regras do **Manual 3D&T Turbinado,** a versão mais recente do jogo.

Combate

A maioria dos monstros ataca e causa dano da mesma forma que *os* personagens jogadores: com Força de Ataque (FA) baseada em F+H + ld ou PdF + H + ld. Sua Força de Defesa (FD) também é calculada da mesma maneira (A+H + ld).

Ao contrário de personagens jogadores, muitas criaturas podem fazer mais de um ataque por turno sem gastar Pontos de Magia e sem reduzir sua Habilidade (como normalmente ocorre em uma manobra de Ataque Múltiplo). Alguns, como cavalos, fazem dois ataques/turno com os cascos. Outros, como ursos e grandes felinos, fazem três ataques/turno: um com mordida e dois com as garras.

Em quase todos os casos, ataques com cascos ou garras têm FA=F+ld, enquanto um ataque com mordida tem FA=F + H + ld (existem exceções, como criaturas que atacam duas vezes/rodada com F + H+ld, além de outros casos). Estes ataques estão sujeitos às mesmas limitações de um Centauro ou aqueles proporcionados por Membros Extras: não se pode aumentar seu dano através de nenhuma Vantagem ou manobra.

A critério do Mestre, uma criatura pode desistir de fazer vários ataques/turno para fazer um único ataque normal (F+H+ld ou PdF+H + ld), e assim empregar qualquer manobra ou Vantagem disponível.

Note que, ao contrário de um personagem jogador, algumas criaturas com Poder de Fogo O não podem fazer ataques baseados em PdF. As regras normais dizem que pode-se atacar à distância com FA=PdF + H + ld. No entanto, seria ridículo esperar que um rinoceronte comum, com Hl e PdFO, consiga atacar um alvo distante com FA=0+l+ld (cuspindo pedras pelo chifre, talvez?!). Portanto, apenas criaturas inteligentes (ou adequadamente armadas) com PdFO podem atacar à distância.

Criaturas não utilizam certas manobras especiais de combate, como Ataque Concentrado ou Sacrifício Heróico, a menos que sua descrição diga o contrário.

Comportamento

Poucos animais e monstros lutam até a morte; eles o fazem apenas quando forçados a isso — incapazes de fugir, controlados por um poder mágico, em defesa do ninho, sob Fúria, seguindo uma Devoção ou Código de Honra...

De modo geral, um animal ou monstro tentará fugir (ou se render) se perder metade de seus PVs. Use as regras para Fugas e Perseguições. Se a criatura está em seu ambiente natural (Arena, Ambiente Especial ou a critério • do Mestre), recebe H +1 quando tenta fugir. Este bónus já aparece na descrição de sua Vantagem ou Desvantagem. ;

Todas as criaturas têm Pontos de Magia, em quantidade normal (Rx5). Algumas têm PMs Extras. Criaturas não inteligentes, quando entram em combate, quase sempre '_ tratam de "queimar" logo todos os PMs que podem logo no início da luta, para ativar suas Vantagens — ou, caso -não as tenham, em manobras de Ataque Especial simples •> (l PM para F+l ou PdF+1) ou Ataque Múltiplo.

Vantagens e Desvantagens

Quase todas as criaturas têm Vantagens e Desvantagens. Em quase todos os casos, elas funcionam exatamente J como descritas no **Manual 3D&T.**

No entanto, há exceções. Algumas Vantagens ou

Desvantagens possuídas por criaturas podem funcionar de forma um pouco diferente — às vezes melhor que a versão original, e às vezes pior. Por exemplo, a Vulnerabilidade de um geossauro é diferente de como esta Desvantagem normalmente funciona; a Invisibilidade da siba-gigante não pode ser detectada por Ver o Invisível, e assim por diante. Estas variantes NÃO podem ser compradas com pontos e, portanto, não estão disponíveis para personagens jogadores.

Código de Honra: algumas criaturas têm Códigos de Honra próprios, como as esfinges, génios e gnolls.

Inculto: esta Desvantagem se aplica apenas a raças inteligentes. Obviamente, mesmo que não apareça Inculto em sua ficha, um crocodilo, elefante ou outro animal não-inteligente não pode ler e escrever, aprender outras línguas ou fazer testes de Perícias como Ciência, Idiomas ou Máquinas, mesmo que estas criaturas tenham uma Habilidade alta.

Levitação: todas as criaturas voadoras têm esta vantagem. Sua velocidade máxima e velocidade de viagem sofrem as mesmas limitações impostas a personagens jogadores. Em alguns casos, a velocidade normal e máxima já aparecem calculadas de acordo com as Características da criatura.

Má Fama: ao contrário do normal, para criaturas esta Desvantagem não se aplica a membros da mesma raça. Então, um minotauro terá Má Fama (e sofrerá redutores em certos testes) apenas perante humanos e outros não-minotauros.

Magias: muitas criaturas têm a capacidade natural de lançar certas magias, mesmo que não possuam Focus e outras exigências normalmente necessárias. Além disso, podem lançar essas magias à vontade, sem gastar Pontos de Magia. Caso esta criatura esteja disponível como uma Vantagem Única (veja adiante), a magia não poderá ser "trocada" por nenhuma outra.

As magias naturais de uma criatura nem sempre funcionam da mesma forma que a versão original. Por exemplo, os sátiros podem "^^ lançar o Canto da Se- ^ reia,masapenas contra membros de sexo oposto.

Algumas criaturas com poder mágico também terão Focus em Caminhos diversos. Quando estes aparecem, são valores típicos para membros comuns da espécie. Personagens ^ jogadores NÃO ga- v^L nham estes Focus, devendo comprá-los com pontos de forma normal se assim quiserem.

Morto-Vivo: fantasmas, liches, vampiros e outros mor-tos-vivos constam no **Manual 3D&T** como Vantagens Uni cãs, mas aqui aparecem apenas como criaturas — porque estes seres não são comuns em Arton como heróis, e sim como vilões. Mesmo assim, se quiser o Mestre pode empregar normalmente as regras do Manual para construir Mortos-Vivos como NPCs ou personagens jogadores.

Vantagens Únicas

Numerosas criaturas que você vai encontrar neste livro também podem ser utilizadas por personagens jogadores como Vantagens Únicas. Algumas, como Anão, Centauro e Elfo, já apareciam no **Manual 3D&T,** sendo reapresentadas aqui com maiores detalhes sobre como estas raças são em Arton. Outras, como Brownie, Homem-Serpente e Manta, são totalmente novas.

Em alguns casos, antes das regras para comprar a raça como Vantagem Única, haverá um bloco de Características (por exemplo, Homem-Serpente: F2-3, H3, R3-5, A3-4, PdFO-4). Estes números não devem ser utilizados por personagens jogadores, são apenas para representantes típicos da espécie. Eles também possuem todas as Vantagens e Desvantagens comuns à raça, embora estas não apareçam no bloco de Características (então, todo homem-serpente tem Paralisia, Má Fama e Modelo Especial).

Personagens jogadores não empregam estes números, devendo ser construídos com pontos de forma normal. Mestres também podem construir NPCs da mesma forma, pagando o custo da Vantagem Única e usando uma pontuação adequada para o nível da campanha. Assim o Mestre poderia ter à disposição, digamos, um minotauro modesto feito com 4 pontos e outro muito poderoso feito com *]* 2 pontos.

Como acontece com outras criaturas, certas raças têm versões ligeiramente diferentes de algumas Vantagens e Desvantagens. Podem ser um pouco melhores ou piores: para um homem-escorpião, ao contrário das regras normais para esta Vantagem, Membros Elásticos só funciona para ataques com a cauda; por outro lado, um Centauro pode usar certas armas e instrumentos feitospara humanos, apesar de ter Modelo Especial. Estas versões modificadas de Vantagens e Desvantagens NÃO podem ser compradas separadamente.

No total, este **Manual dos Monstros** oferece 27 Vantagens Únicas: Anão, Brownie, Centauro, Dragotau-„ ro, Drider, Elfo, Elfo-do-Céu, Elfo-do-Mar, Goblinóides (Goblin, Hobgoblin, Bugbear), Golem, Guerreiro da Luz, Halfling, Homem-Escorpião, Homem-La-garto, Homem-Morce-go, Homem-Serpente, Lamia, Licantropos, Mano-tauro, Manta, Meio-Dra-gão, Minotauro, Ogre, Meio-Orc, Sátiro, Sprite, Troglodita.

Abelha-Gigante

"Sim, eu disse abelhas! E são abelhas BEM *grandes, amigo!"*

***— Hemmarak,* guerreiro anão**

Abelhas-gigantes medem 1 m de comprimento e são extremamente agressivas. Atacam sempre que avistam alguém. Quando uma abelha acerta uma ferroada, perde o ferrão e cai morta imediatamente — mas o ferrão permanece preso à vítima, e causa l ponto de dano por rodada até ser removido. Um personagem gasta uma rodada inteira para remover o ferrão.

As abelhas vivem em grandes campos floridos, onde passam o dia colhendo pólem, mas sua colmeia fica instalada em uma caverna próxima. Uma colmeia em geral abriga 5d zangões e operárias, e uma rainha. A rainha tem F2, H2, R4, A4, PdFO. Ao contrário das outras abelhas, a rainha pode atacar repetidas vezes sem morrer.

As abelhas-gigantes fabricam um mel com propriedades curativas: se um personagem (exceto Construtos e Mortos-Vivos) beber um litro inteiro desse mel, vai recuperar l d PVs. Cada colmeia pode ter até 2d +2 litros desse mel, que pode ser transportado em cantis — mas cada personagem só consegue beber um litro por dia.

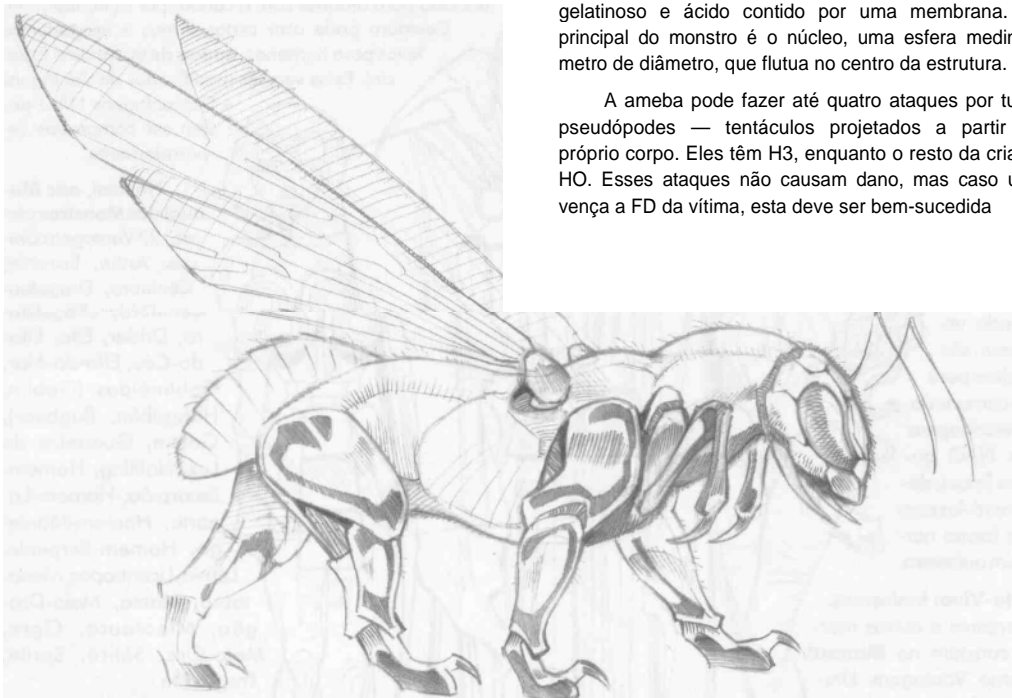
Abelha-Gigante: Fl, H3, RO, AO, PdFO

Levitação: voando, abelhas-gigantes têm velocidade normal de 20km/h e velocidade máxima de 40m/s.

Abelha-Grífo

"Dois galões de mel?! Para seu bichinho?! Você tem um URSO, por acaso?"

***— Dilgro* Doggans, comerciante halfling**

Devido a um espantoso caso de evolução paralela, a criatura conhecida como abelha-grifo tem a forma e tamanho aproximados de um grande felino, embora seja na verdade um inseto.

Como tal, tem seis patas; caminha sobre as quatro traseiras, enquanto as duas dianteiras permanecem recolhidas na base do pescoço, usadas apenas para agarrar a presa. Quando acerta esse ataque, não causa dano — mas prende a vítima até que ela consiga soltar-se com um teste de Força. Enquanto está presa, a vítima não pode atacar e recebe uma mordida por turno (a abelha não precisa de testes para acertar) que causa dano por Força.

A abelha pode ainda atacar com o ferrão no abdome. Se acertar, injeta um veneno que exige da vítima um teste de Resistência +1. Falha resulta em morte; em caso de sucesso, mesmo assim a vítima sofre 3d pontos de dano (sem direito a FD), tendo poucas chances de sobreviver. A abelha usará esse ataque terrível como último recurso — pois ele provoca a perda do ferrão, e a morte do inseto l d horas depois.

Abelhas-grifos parecem obedecer a uma hierarquia de colmeia, como as abelhas normais (mas, se existe uma rainha, ela nunca foi vista por olhos humanos). Quando capturada, uma larva pode ser alimentada com mel até tornar-se um zangão ou operária adulta — e leal a quem o criou. Elas podem ser cavalgadas por criaturas de tamanho humano ou menor.

Abelha-Grifo: F2-3, H2, R2, A3, PdFO

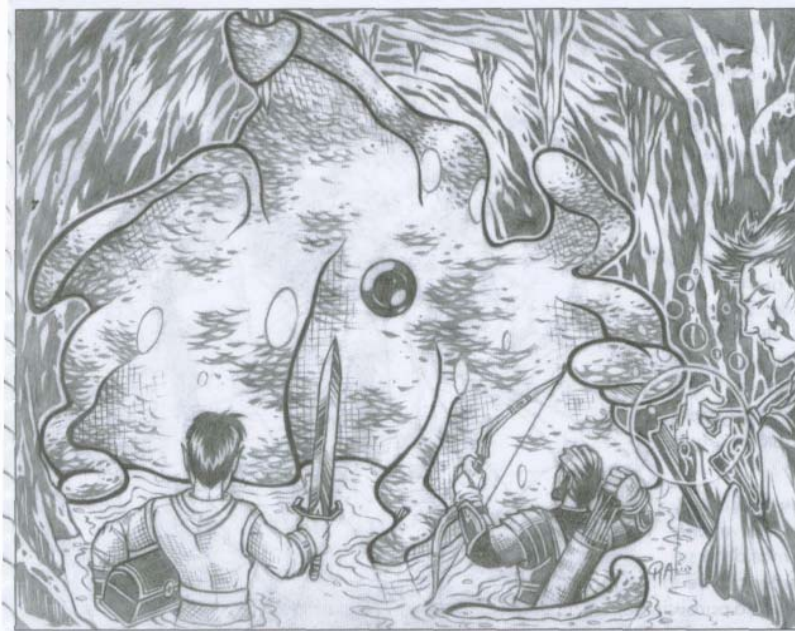
Levitação: voando, abelhas-grifos têm velocidade normal de 20km/h e velocidade máxima de 20m/s.

Ameba-Gigante

"É injusto que existam monstros contra os quais uma espada não tem efeito."

— Tom Lightblade, espadachim

Esta imensa criatura unicelular atinge lOm de diâmetro. E quase inteiramente feita de líquido, composta por citoplasma gelatinoso e ácido contido por uma membrana. A parte principal do monstro é o núcleo, uma esfera medindo meio metro de diâmetro, que flutua no centro da estrutura.

A ameba pode fazer até quatro ataques por turno com pseudópodes — tentáculos projetados a partir de seu próprio corpo. Eles têm H3, enquanto o resto da criatura tem HO. Esses ataques não causam dano, mas caso um deles vença a FD da vítima, esta deve ser bem-sucedida

testes de Resistência, como os paladinos (para os anões paladinos, esse bónus é cumulativo). Isso não aumenta seus PVs ou PMs além do normal para sua Resistência verdadeira.

Os anões artonianos têm como pátria o reino subterrâneo de Doherimm, a Montanha de Ferro. Devido a uma série de fatores (armadilhas, labirintos, monstros, animais venenosos, interferência com magias de teleporte...), é extremamente difícil para os não-anões chegar a esse lugar. E nenhum anão, por mais diabólico ou vingativo que seja, ousaria revelar o segredo de sua localização para membros de outras raças. Magias telepáticas lançadas contra anões com essa finalidade provocam um imediato contra-ataque mágico sobre o mago (exatamente igual à magia Contra-Ataque Mental).

em um teste de Força; se falhar, será sugada para o interior da ameba, onde é impossível respirar (use as regras para prender a respiração) e o citoplasma ácido provoca l ponto de dano por turno (ignorando FD).

O corpo gelatinoso da ameba não sofre dano por ataques físicos, mas é frágil contra fogo. Qualquer dano contra o núcleo vai matar a criatura imediatamente, mas ele é muito mais resistente (A4) e pode ser atingido apenas por Poder de Fogo; para atacá-lo com Força, é preciso estar dentro da criatura.

A ameba-gigante vive em pântanos, lagos subterrâneos e outros lugares onde exista água parada e proteção contra o sol.

Ameba-Gigante: F4, HO/3, R6, Al/4, PdFO

Invulnerabilidade: a ameba-gigante não sofre dano por ataques baseados em contusão, corte, perfuração ou químico.

Vulnerabilidade: a ameba-gigante tem Armadura 0/2 contra ataques baseados em calor/Fogo.

Anão

"Nunca fique entre um anão e seu inimigo, ou sua cerveja!"

— ditado popular

Os anões de Arton não são diferentes daqueles encontrados na maioria dos mundos medievais fantásticos. Não ultrapassam l ,40m de altura, mas são mais robustos que os humanos e podem usar qualquer arma, equipamento ou veículo projetado para eles. Eles apreciam trabalho duro: entre os ofícios favoritos da raça estão a mineração, joalheria e forja de metais — mas os anões também adoram bebidas fortes, consumindo muita cerveja ao longo de suas extensas vidas...

Seres subterrâneos por natureza, todos os anões possuem Infravisão (de Sentidos Especiais). Eles também são mais difíceis de afetar magicamente, possuindo Resistência à Magia. Também recebem +1 em todos os outros

Embora a raça anã tenha sido criada originalmente por Tenebra, a Deusa das Trevas, os anões estão se afastando cada vez mais dela; hoje eles têm como divindade principal Khalmyr, o Deus da Justiça. Tanto é verdade que anões podem se tornar paladinos de Khalmyr, sendo este o único caso conhecido de paladinos não humanos ou meio-elfos em Arton.

Os anões artonianos têm três tipos de inimigos tradicionais: ores (incluindo meio-orcs), goblinóides (goblins, hobgoblins, bugbears) e trolls (de todos os tipos). Em algum momento da vida cada anão aprende a odiar um destes três inimigos, recebendo um bónus de H + l sempre que luta contra eles.

Anões vivem três vezes mais que os seres humanos (em média 200 anos); qualquer ataque ou magia que provoque envelhecimento terá seu efeito três vezes menor neles.

Anão (2 pontos): personagens jogadores podem ser anões. Esta é uma Vantagem Única que inclui Infravisão, Resistência à magia, +1 em outros testes de Resistência, H+l contra um inimigo escolhido.

Aranhas-Gigantes

"Ha... ei, pessoal... alguém podia dar uma forcinha aqui?"

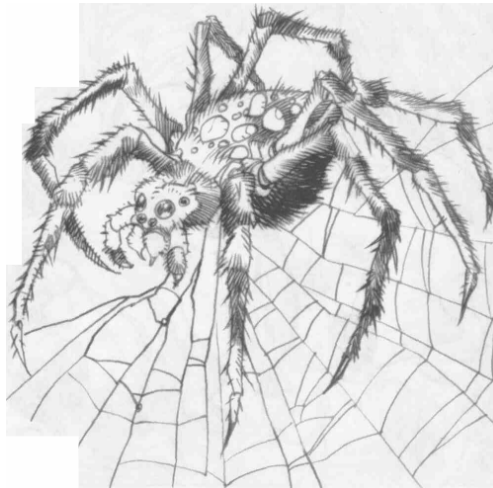
— Limmie Adaga-de-Prata, elfa aventureira

As aranhas-gigantes existem em cavernas, florestas tropicais ou outros pontos isolados do continente. Podem medir desde meio metro até 2m de diâmetro (da ponta de uma pata à outra), embora existam lendas sobre aranhas com quase 5m nas ilhas de Khubar.

Aranhas-gigantes são agressivas e solitárias por natureza, mas alguns grupos de aventureiros relataram a existência de comunidades contendo 2d+3 animais.

Aranha-de-Teia: Fl, H3, RI, AO, PdFl

Aranha-de-Teia: usam a técnica tradicional das

aranhas, tecendo teias quase invisíveis (notá-las exige um teste de H-l, ou H + 2 com Visão Aguçada) através de passagens ou entre árvores. Uma vítima que tente atravessar a teia deve ter sucesso em um teste de Força, ou fica presa. A vítima tem direito a um novo teste por turno. Infelizmente, assim que sente as vibrações nos fios, a aranha avança sobre a vítima no turno seguinte e aplica uma picada venenosa. O veneno exige da vítima um teste de Resistência por turno, ou será paralisada. A paralisia termina em 2d dias, ou quando é cancelada por uma magia ou poção de cura — mas em geral a aranha devora sua vítima muito antes disso. A aranha-de-teia também pode disparar teia sobre uma vítima (usando Paralisia). Mas, em geral, criaturas que se mostrem fortes o bastante para romper a teia fazem a aranha continuar escondida.

Paralisia: **ao fazer um ataque paralisante (FA=FO+ HO+ l d), se a aranha-de-teia vence a FD da vítima, esta não sofre dano, mas deve ser bem-sucedida em um teste de Resistência. Se falhar, fica paralisada, presa com teia. A duração da paralisia depende de quantos PMs a aranha gastou (em geral ela gasta o máximo possível; 4 PMs para 2 rodadas). A aranha tentará paralisar a vítima com veneno antes que ela consiga se soltar. Se falhar, em geral tentará fugir.**

Aranha-Errante: **F3-4, H2-3, R3-4, Al, PdFO**

Aranha-Errante: **estas aranhas não fazem teias, preferindo perseguir as vítimas ou apanhá-las em emboscadas. São maiores e móis fortes que as aranhas-de-teia, e também mestres na camuflagem: seus corpos imitam as rochas, areia ou folhagem do lugar onde ficam de tocaia. Essa camuflagem não pode ser percebida por Infravisão, Ver o Invisível ou Radar — mas personagens com Visão Aguçada têm direito a um teste de H + 2 para perceber o bicho. Se não for notada, a aranha consegue apanhar a vítima Indefesa. Uma vítima da picada, além de sofrer o dano normal pela Força, deve ter sucesso em um teste de Resistência: se falhar, o poderoso veneno digestivo da aranha causa um dano extra de 3d (que ignora FD).**

Asa-Assassina

"Que bobagem! São só mariposas! (...)" —

Hyaku-nen, o Imortal (decapitado)

Esta grande mariposa tem o tamanho de um pardal, com asas de cor metálica que atingem meio metro de envergadura. Essas asas são cortantes e extremamente afiadas. Mesmo o mais leve roçar causa dano como se a criatura tivesse F2, e ignora 2 pontos de Armadura do alvo (assim, uma vítima com H2 e A3 terá FD=A1+H2+Id).

Além disso, as asas têm efeito vorpal: caso a criatura consiga um Crítico ao rolar sua Força de Ataque, e caso a vítima receba qualquer dano, esta deve fazer um teste de Armadura; se falhar, será decapitada, sofrendo morte instantânea. Se tiver sucesso, sofre dano normal.

Uma criatura atacada pela asa-assassina será surpreendida e estará Indefesa, a menos que consiga perceber sua aproximação furtiva (com um teste de H-3ou H+ l se tiver Sentidos Especiais adequados). A asa ataca voando à volta da vítima e golpeando com as asas cortantes.

A asa-assassina alimenta-se apenas de frutaae inse-: tos, mas ataca qualquer criatura que invadir seu território.

Asa-Assassina: **FO, H3, RI, Al, PdFO**

Levitação: **voando, asas-assassinas têm velocidade normal de 20km/h e velocidade máxima de 40m/s.**

Asfixor

"Isso qui eu chamu de abraço de tirar o fôlego, né, xéfi?!"

— Tasloí, escudeiro de Katabrok, o Bárbaro

O asfixor é um tipo de lesma gigante predadora, que atinge até 5m de comprimento. Pode mudar de cor e ficar quase invisível quando rasteja por masmorras abandonadas. Grudado no teto, espera que vítimas passem por baixo para se deixar cair, matando-as sufocadas; ou então apenas se estende sobre o chão, esperando que alguém pise sobre ela para atacar.

Ao cair ou se erguer, o ataque do asfixor sempre considera a vítima Indefesa — mesmo que esta perceba o monstro, não poderá se defender adequadamente caso esteja na área ameaçada. O monstro se fecha com força à volta da vítima, tentando sufocá-la (FA=F + H+1 d). Uma vítima aprisionada só consegue atacar se antes passar em um teste de Força, e mesmo assim só pode usar armas pequenas como adagas e espadas curtas (com uma Força máxima de Fl: FA=0 ou l +H + ld). Ataques feitos por outros personagens provocam, na vítima, metade do dano que causam ao monstro.

Asfixor: **Fl, HO, R5, AO, PdFO**

Assustador

"AI, QUE NOJO!"

— Nielendorane, arquimaga elfa

À primeira vista, este animal lembra um imenso crustáceo sem patas, com três robustas pinças — duas

dianteiras, uma na ponta da longa cauda. Um par de antenas e outro de garras se projetam de duas saliências frontais. Ele vive na faixa das marés, se arrastando sobre a barriga pelas praias. O corpo semi-esférico mede até 3m de diâmetro, enquanto a cauda atinge até l Om quando totalmente esticada.

O corpo se arrasta com HO; as pinças dianteiras atacam com Hl e causam dano por Força (FA=F+H1 +ld); a pinça na cauda ataca com H3, causa dano por Força-2 (FA=F-2 + H3 + ld) e tem o alcance de um Membro Elástico.

Nesta forma o asssutador é perigoso, mas não parece um inimigo muito formidável. Seu verdadeiro poder se revela quando ele sofre pelo menos um ponto de dano; as saliências dianteiras se abrem e revelam duas cabeças de dragão, com mandíbulas cortantes (FA=F + H4+ld) e longos pescoços anelados (Membros Elásticos). Nesta forma ele pode fazer até cinco ataques por turno (pinça/ pinça/cauda/mordida/mordida).

O assustador é carnívoro, mas não atacará se estiver bem alimentado. Na verdade, com testes betn-sucedidos de Perícias adequadas (Animais ou Sobrevivência), é possível se aproximar e até brincar com ele — mas isso será sempre perigoso, pois com sua grande força o bicho pode matar até por acidente.

Assustador: F4-5, HO/1/3/4, R5, A4, PdFO

Anfíbio: o assustador pode se mover na água com velocidade normal; possui Radar (de Sentidos Especiais), mas apenas embaixo d'água; pode ficar até 5 dias fora d'água, então começa a perder l ponto de Força e Resistência por dia; recebe H +1 (ficando com H l) para fugas e perseguições na água; tem Vulnerabilidade (calor/fogo).

Membros Elásticos: a cauda do assustador pode alcançar inimigos distantes, que estejam a até lOm, sem precisar de Poder de Fogo para atacar a essa distância.

Avatar

"Então a menina beijou meu rosto e, quando percebi, meu braço havia crescido de novo!"

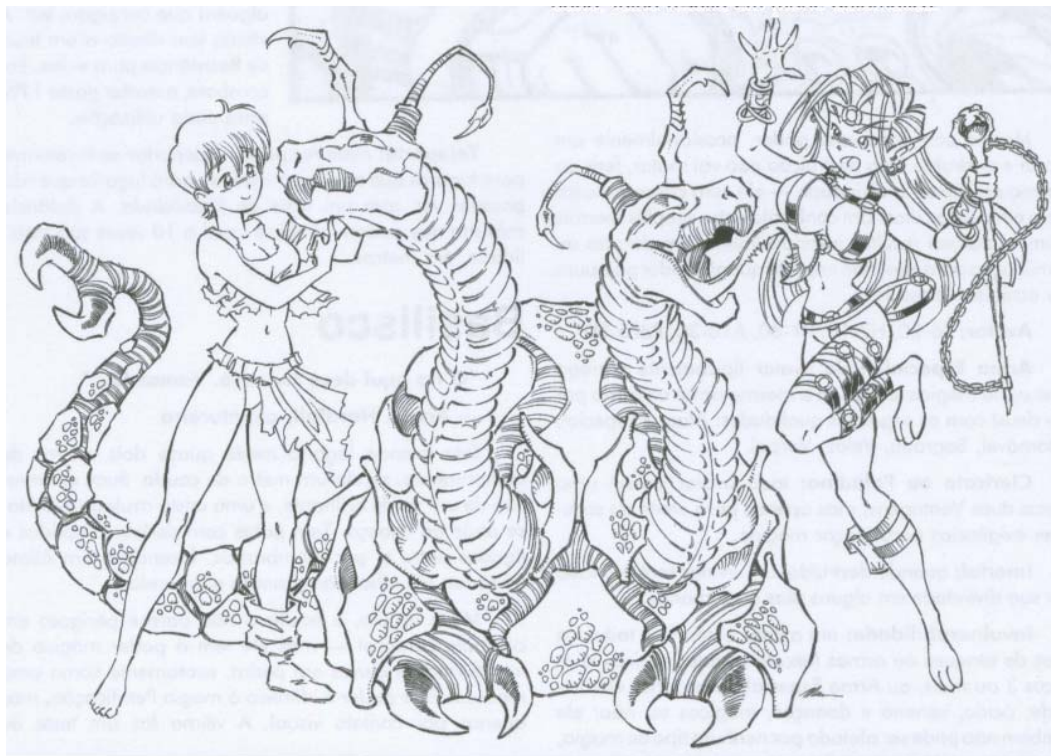
— Holgar, caçador bárbaro

Um avatar é a forma física que um deus utiliza para caminhar sobre o mundo sem ser reconhecido. Apenas os vinte deuses principais do Panteão têm direito a invocar um avatar; divindades menores não podem fazê-lo.

A aparência exata do avatar depende de cada deus, mas ele geralmente se parece com uma pessoa ou animal comum. É impossível detectar sua verdadeira identidade por meios mundanos, ou mesmo meios mágicos — a menos, claro, que o próprio avatar assim deseje.

Avatares são quase invencíveis, com certeza as criaturas mais poderosas sobre o mundo — cada um deles tem quase o mesmo poder de uma divindade menor, ou mais! Eles têm todos os poderes de um clérigo ou paladino de seu respectivo deus, e não consomem Pontos de Magia para realizar suas magias. Avatares de deuses que permitam armas vão possuir uma Arma Especial muito poderosa.

Na presença de um avatar, todos os clérigos, paladinos e outros servos de seu respectivo deus recebem temporariamente +1 em Habilidade, Resistência e Armadura (mas apenas quando o avatar se revela abertamente). Um avatar pode curar ferimentos, maldições e ressuscitar os mortos livremente.

Qualquer inimigo da divindade que o avatar representa com R2 ou menos ficará paralisado ou fugirá à simples visão do avatar, durante IdxIO minutos. Criaturas acima de R2 podem fazer um teste de Resistência -2 para ignorar esse efeito. Qualquer ataque bem-sucedido contra um avatar (que cause dano) obriga o atacante a fazer um teste de Resistência -2: sucesso causa 20 pontos de dano, falha resulta em morte automática.

Mesmo com todo esse poder, ocasionalmente um avatar é destruído. Sua destruição não vai matar, ferir ou mesmo prejudicar a divindade — ela será capaz de criar outro em poucos dias. Um confronto entre simples mortais e um avatar vai resultar invariavelmente em derrota ou humilhação para eles, não importa quanto poder possuam (ou acreditem possuir...).

Avatar: F6-20, H7-10, R7-30, A10-30, PdF5-50

Arma Especial: todo avatar tipicamente carrega uma arma mágica (em geral a mesma arma utilizada por seu deus) com as seguintes qualidades: Ataque Especial, Retornável, Sagrada, Veloz, Vorpal.

Clericato ou Paladino: todo avatar possui uma destas duas Vantagens, mas apenas para efeito de satisfazer exigências para lançar magias.

Imortal: quando destruído, um avafar será recriado por sua divindade em alguns dias ou semanas.

Invulnerabilidade: um avatar é imune a todos os tipos de ataques ou armas (exceto armas mágicas com Focus 3 ou mais, ou Arma Especial), fogo, frio, eletricidade, ácido, veneno e doenças, mágicos ou não; ele também não pode ser afetado por nenhum tipo de magia, medo ou psiquismo realizado por mortais.

Levitação: a votares podem voar com velocidade normal e máxima definidas apenas por sua H. Eles nunca se cansam, não sendo restritos por sua R para determinar a velocidade de viagem.

Magias: avatares têm Focus 10-16 em todos os Caminhos, e tipicamente conhecem todas as magias permitidas para seus Focus, incluindo aquelas consideradas raras ou lendárias. Eles não gastam PMs para lançar magias (seus PMs são empregados para manobras especiais).

Sentidos Especiais: avatares possuem todos os Sentidos Especiais: Audição Aguçada, Faro Aguçado, Infravisão, Radar, Ver o Invisível, Visão Aguçada e Visão de Raios-X. Ao fazer testes de Perícias, em situações que envolvem perceber coisas através destes sentidos, a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil.

Telepatia: avatares podem tentar ler a mente de alguém que consigam ver. A vítima tem direito a um teste de Resistência para evitar. Em combate, o avatar gasta l PM para cada utilização.

Teleporte: avatares podem teleportar-se livremente para lugares que esteiam à vista, ou para lugares que não possam ver com um teste de Habilidade. A distância máxima que podem atingir é igual a 10 vezes sua Habilidade, em metros.

Basilisco

"O rio aqui deve ser raso. Vamos lá..." —

Angus Hardfall, aventureiro

Este grande lagarto mede quase dois metros de comprimento, sendo um metro de cauda. Suas escamas são de um verde brilhante, e uma crista azulada projeta-se atrás da cabeça. Tem patas com dedos compridos e ligados entre si por membranas, fazendo-o um ótimo nadador. Os olhos são grandes e amarelos.

Muito esguio, o basilisco não parece perigoso em combate corporal — mas ele tem o poder mágico de transformar criaturas em pedra, exatamente como uma medusa. Esse poder é idêntico à magia Petrificação, mas apenas por contato visual. A vítima faz um teste de

^Resistência para negar o efeito. Ao contrário da magia, esse poder não consome Pontos de Magia da criatura. Funciona apenas com criaturas vivas.

Para evitar a petrificação, o oponente deve ficar de olhos fechados (H-l para ataques corporais, H-3 para ataques à distância e esquivas). O basilisco só consegue usar o olhar contra uma vítima por vez. Ele é um péssimo lutador (uma mordida por turno, com FA=F+ld), preferindo atacar à distância com o olhar ou cuspindo saliva ácida (FA=PdF+H+ld).

Além de nadar muito bem, o basilisco também possui a estranha capacidade de correr sobre a água — usando as patas membranosas para sustentar o corpo. Se houver um rio ou lago por perto, ele vai aproveitar a vantagem para se manter longe de suas vítimas enquanto ataca. O basilisco tentará fugir se sofrer qualquer dano.

Basilisco: FO, H3-4, R2, Al, PdFl (químico)

Anfíbio: o basilisco pode se mover na água com velocidade normal; possui Radar (de Sentidos Especiais), mas apenas embaixo d'água; pode ficar até 2 dias fora d'água, então começa a perder l ponto de Força e Resistência por dia; recebe H +1 (ficando com H l) para fugas e perseguições ^na água; tem Vulnerabilidade (calor/fogo).

Beijo-de-Tenebra

"Estou dizendo que só anões podem chegar a Doherimm, seu maldito idiota! Ah, quer tentar assim mesmo? Então vá, mas lembre-se do que eu disse quando provar o beijo de Tenebra..."

— Devitorimm, gladiador anão

~* Este bichinho pode ser minúsculo, mas é um dos maiores riscos para aventureiros não-anões que tentam alcançar Doherimm, a Montanha de Ferro. Beijo-de-^Tenebra é uma aranha minúscula, medindo não mais de 1 cm de diâmetro, mas portadora de um veneno extrema- - mente poderoso: sua picada não causa dano imediato e nem ao menos é notada, mas exige da vítima um teste ~de Resistência: uma falha vai fazer com que a vítima _ morra durante o sono (após ld + 2 horas) na próxima vez que dormir...

"^ O veneno pode ser curado magicamente como ^qualquer veneno convencional, através de Cura Mágica e outras — o grande problema é que a vítima raramente - percebe que foi picada, até ser tarde demais. Armaduras não adiantam nada, porque a aranha procura frestas e ^lugares desprotegidos para picar. Elas preferem atacar ^criaturas que estejam descansando ou dormindo; aventureiros que perambulam em túneis podem se deparar com ^cadáveres em posição de descanso, com dezenas destas criaturas se banqueteando da carne morta.

Não há estatísticas de jogo para a beijo-de-Tenebra, -porque ela não passa de uma aranha comum. Uma vez localizada, pode ser esmagada sem a necessidade de ~*estes. O bicho é perigoso justamente por sertão pequeno e difícil de ver: nos lugares escuros e mal-iluminados que Sabita, apenas personagens com Sentidos Especiais têm ^qualquer chance de notar sua aproximação — e mesmo assim precisam ser bem-sucedidos em um teste de Habilidade para isso.

Anões e orcs são totalmente imunes ao veneno desta aranha.

Besouro-do-Óleo

"O inferno... ele trouxe o inferno..."

— Yaulana, única sobrevivente do massacre da aldeia de Yoslan

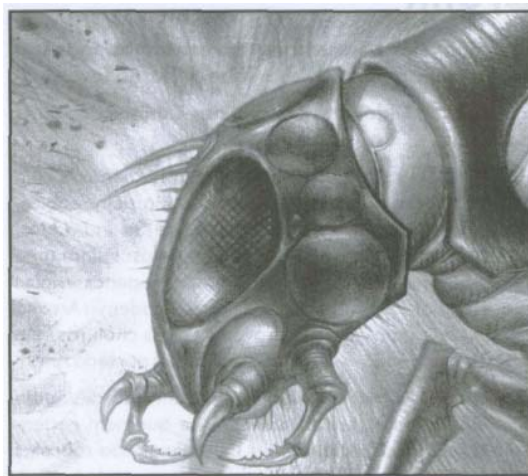
Quase do tamanho de um elefante, este imenso besouro predador está entre as criaturas mais temidas de Arton. Como um tanque destruidor, ele avança através das florestas em busca de grandes comunidades de criaturas para atacar e devorar.

Embora equipado com um eficiente conjunto de mandíbulas, a mais terrível arma do besouro-do-óleo é uma rajada de substância cáustica que lembra óleo fervente. Absurdamente inflamável, a enzima se incendeia em contato com o ar e emite chamas leitosas e macabras, de aspecto sobrenatural. Sua rajada tem o mesmo efeito do sopro de um dragão vermelho: uma esquiva reduz o dano à metade, afeta criaturas vulneráveis apenas a magia, ignora qualquer proteção ou resistência contra magia, e ignora Reflexão ou Deflexão. O besouro pode usar sua rajada normal até seis vezes por dia — ou, em caso de grande perigo, disparar uma única e destruidora rajada com PdF12.

Além da rajada flamejante, o besouro-do-óleo também dispõe de eficiente defesa. A couraça natural é fortemente blindada e revestida com um muco composto pela mesma enzima cáustica que a criatura usa para atacar: tocar o besouro com a pele desprotegida provoca 2d pontos de dano.

Lugares incendiados pela chama do besouro-do-óleo têm aspecto macabro e sobrenatural, exercendo sobre qualquer observador o mesmo efeito da magia Pânico. Com a morte do animal, a enzima perde suas propriedades inflamáveis e se torna inerte; sua carne pode ser consumida sem problemas.

Uma variedade menor deste besouro, do tamanho de um cão grande, pode ser encontrada em túneis. F3, H2, R3, A3, PdF3 (calor/fogo). Andam em bandos de l d e atcam com mordidas ou jatos de óleo que inflama em contato com o ar (PdF). Quando se sentem em perigo (em geral quando estão com 4 PVs ou menos), podem expelir toda a sua reserva de óleo cáustico para fazer um ataque que causa dano dobrado (PdFó).

Besouro-do-Óleo: F5-6, H l-2, R4, A4, PdF4

Braquiossauro

"Será que não existe nada PEQUENO nesta maldita ilha?"

— Gregark, caçador minotauro

Braquiossauros são os maiores dinossauros existentes em Galrasia — e também um dos maiores animais de Arton. São quadrúpedes, mas com as patas dianteiras mais robustas que as traseiras, de forma que o corpo parece inclinado. O pescoço muito longo e flexível pode levar a cabeça até as folhagens das árvores mais altas. A criatura pode chegar a 30m de comprimento e 7m de altura no ombro.

Braquiossauros são tão grandes que seu próprio tamanho é sua melhor defesa. Eles podem pisotear quase qualquer inimigo, matando-o com um só golpe. Contra adversários mais ágeis, podem usar a cauda fina como chicote (FA=F20+H2 + ld). Apesar de tudo isso são herbívoros pacíficos, com temperamento similar ao das vacas comuns. Nunca atacam com mordidas.

Manadas de braquiossauros costumam ser a visão mais impressionante nas planícies de Galrasia — e também uma das coisas mais destrutivas deste mundo. Embora pouca coisa consiga assustá-los, o ataque de um grande carnívoro ou outro tipo de ameaça pode provocar um estouro de manada: qualquer criatura no caminho recebe FA20 por rodada. Muito pouca coisa poderia sobreviver a tamanho estrago...

Braquissauros possuem no alto da cabeça um tipo de câmara de ar, que serve para amplificar sons (eles emitem altos "mugidos") e também seu olfato.

Braquiossauro: F30-40, HO/2, R40-50, A2, PdFO

Sentidos Especiais: braquiossauros possuem Faro Aguçado. Ao fazer testes de Perícias, em situações que envolvem perceber coisas através da visão, a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil.

Brokk

"Sim, eles parecem mesmo estranhos, mas são boa gente. Comprei deles minha poltrona favorita!"

— Tildo Didowicz, prefeito das Colinas dos Bons Halflings

Os brokks são uma estranha raça humanóide cuja origem ainda não é totalmente conhecida pêlos sábios. Vivem em pequenos bandos errantes de 3d indivíduos, jamais se estabelecendo em aldeias ou vilas. Falam uma língua própria, muito estranha (parecem apenas estalos com a língua). Por todos estes motivos, a Academia Arcana acredita que uma grande caravana destas criaturas veio de um outro mundo — e eles se espalharam por toda Arton.

Os brokks macho e fêmea parecem tão diferentes que durante muito tempo acreditou-se que nem pertenciam à mesma espécie. Brokks masculinos são robustos como ogres, têm pele esverdeada e dois pares de braços, enquanto as fêmeas parecem elfas de pele muito branca e com dois pares de orelhas.

Embora não consigam falar nenhum idioma de Arton, muitos brokks entendem o idioma-padrão Valkar. Eles tentam se comunicar com linguagem de sinais. Os brokks produzem curiosas peças de mobília, trançando vime de uma forma possível apenas para criaturas com quatro mãos. Em geral eles vivem do comércio dessas peças. Parecem ser uma raça pacífica, mas ainda cercada de mistérios.

Brokk: Fl-3, HO-3, R2-4, AO, PdFO-1

Membros Extras x2: brokks machos (apenas eles) têm quatro braços, sendo que dois são Membros Extras. Eles podem fazer até três ataques por rodada, todos com FA=F+1d ou PdF+1, sem incluir Habilidade. Não é possível aumentar esse dano com nenhuma Vantagem ou manobra. Os braços extras também podem ser usados para bloquear, cada um oferecendo FD+1 durante aquela rodada. Criaturas com Membros Extras sofrem os efeitos de Monstruoso e Modelo Especial.

Brownie

"Ainda não entendi o plano. Então a gente se esconde e, quando os bandidos chegarem, atacamos? Como assim, atacamos?! O que isso quer dizer?"

— Digriminas, aventureiro brownie

Os brownies parecem um tipo de híbrido entre os halfings e o povo-fada. São criaturas com cerca de meio metro de altura, pele morena e olhos azuis ou verdes. Formam pequenas comunidades próprias, ou vivem entre os halflings de Hongari ou os sprites de Pondsmânia — mas, sendo muito ligados à natureza, não costumam se estabelecer em cidades humanas.

Brownies são curiosos e aventureiros. No entanto, são incapazes de caçar, lutar ou usar armas—são conceitos que suas mentes simplesmente não conseguem entender. Mes-

mo diante da morte um brownie nunca será capaz de usar uma arma, ou mesmo dar um soco. Para se defender eles confiam em suas habilidades mágicas naturais.

Brownie (2 pontos): **personagens jogadores podem ser brownies. Esta Vantagem Única inclui H+l, Modelo Especial e um Código de Honra próprio. Brownies nunca podem comprar Resistência à Magia ou possuir magias ofensivas. Eles podem adotar qualquer kit de personagem permitido para Fadas ou Halflings.**

Magias: **brownies possuem os magias Proteção Mágica, Luz, Ilusão Avançada e Imagem Turva como habilidades naturais, todas com poder equivalente a Luz 6 e Ar 4 (no entanto, eles não possuem realmente esses Caminhos). Eles não gastam Pontos de Magia para usar essas magias, mas só podem realizá-las uma vez por dia cada — e com uma duração máxima de uma hora.**

Código de Honra Brownie: **um brownie é totalmente incapaz de ferir ou matar um oponente. Eles podem, entretanto, enganar seus adversários com truques, Perícias ou magia ilusória.**

Canceronte

"Não sabia que haviam cancerontes tão grandes!" —

Lisandra, druida

Cancerontes são imensos caranguejos, medindo até 3m de diâmetro. Vivem em cavernas submarinas e raramente se aventuram fora d'água. Apesar do tamanho e garras ameaçadoras, não são perigosos — necrófagos, alimentam-se apenas de bichos mortos. Podem fazer dois ataques por turno com as garras (FA=F + H+ld), rnas só atacam quando ameaçados.

A carne do canceronte é uma das iguarias mais apreciadas em Arton; um destes monstros servido sobre uma enorme •mesa costuma ser prato tradicional em grandes festas. Seu preparo exige que a criatura seja morta apenas minutos antes de sef-vir — portanto, o bicho deve ser capturado com vida. O preço por um canceronte vivo pode atingir até trinta peças de ouro (T$ 3.000,00).

Canceronte: **F4-5, H2-3, R3-4, A3, PdFO**

Anfíbio: **o canceronte pode se mover na água com velocidade normal; possui Radar (de Sentidos Especiais), mas apenas embaixo d'água; pode ficar até 3-4 dias fora d'água, então começa a perder I ponto de Força e Resistência por dia; recebe H+l (ficando com H3-4) para fugas e perseguições na água; tem Vulnerabilidade (calor/fogo).**

Carniceiro

"Irônico que pássaros consigam fazer aquilo que poderosos aventureiros não seriam capazes..."

— Thanatus, lich e Sénior da Academia Arcana

Carniceiros são pássaros um pouco maiores que os abutres comuns, e também muito parecidos. Como eles, são necrófagos — alimentam-se de animais mortos. A grande diferença é que os carniceiros são muito mais agressivos, e têm apetite especial por mortos-vivos.

São encontrados em bandos de 2d indivíduos, e até três deles podem atacar uma mesma vítima de cada vez. Eles são imunes a todos os poderes sobrenaturais dos mortos-vivos (aura de medo, invisibilidade, poder ilusório, possessão...) e a todas as magias das Trevas. Além disso, suas garras e bico conseguem ferir mortos-vivos mesmo que sejam vulneráveis apenas a magia e armas mágicas.

Bandos de carniceiros podem ser vistos rondando cemitérios, casas assombradas e outros lugares onde pode haver mortos-vivos. Se escassear esse tipo de presa, eles podem comer carniça comum ou caçar pequenos animais. Em geral eles não atacam criaturas vivas de tamanho humano.

Carniceiros: Fl, H l-2, RI, AO, PdFO

Levitação: voando, carniceiros têm velocidade normal de 20km/h e velocidade máxima de 10-20m/s.

Carrasco de Lena

"Você quer CURAR o monstro?!" —

Druumg, guerreiro anão

Pode parecer estranho que esta abominação assassina traga o nome da gentil deusa da cura, mas existe um motivo para isso.

O carrasco tem a forma de uma imensa salamandra, com pernas atarracadas e cauda muito grossa, medindo quase 4m de comprimento. Embora a própria criatura seja lenta (HO), ela faz seus ataques com um tentáculo que nasce de uma crista na cabeça e chicoteia a vítima (H4). O tentáculo traz na ponta uma peça espinhosa que funciona como uma maça-estrela.

A coisa mais impressionante nesta criatura é que ela parece indestrutível por meios convencionais. Nenhum tipo de arma ou magia destinada a causar dano funciona contra ela — muito pelo contrário, a tornam mais forte! Qualquer ataque bem-sucedido contra o carrasco o faz GANHAR os Pontos de Vida que deveria perder, até um máximo de 60 PVs (normalmente a criatura tem 20 PVs).

Na verdade, o carrasco de Lena recebeu esse nome justamente para lembrar sua única fraqueza: magias de cura! Uma magia de cura de qualquer tipo faz com que PERCA Pontos de Vida em vez de ganhar. Essa é a única forma de ferir a criatura (mas ela ainda pode ser afetada normalmente por outras magias, que não causem dano). É óbvio que isso torna as coisas difíceis, uma vez que magias de cura só podem ser aplicadas ao toque...

Clérigos de Lena negam que este monstro tenha sido criado por sua deusa — e se ela o fez, ninguém tem ideia do objetivo. O carrasco é um predador e habita florestas e pântanos.

Carrasco de Lena: F2, HO/3, R4, Al, PdFO

Membros Elásticos: a cauda do carrasco pode-alcançar inimigos distantes, que estejam a até lOm, sem precisar de Poder de Fogo para atacar a essa distância.

Cavalos

"Nada se compara a meu companheiro Furioso." —

Katabrok, o bárbaro

Apesar da grande variedade de montarias exóticas - disponíveis para aventureiros — desde lobos-das-caver-nas até grifos, abelhas-gigantes e cavalos-glaciais —, o _ cavalo comum ainda é a escolha mais tradicional no Reinado. Embora existam numerosas raças, eles dividem- — se em três categorias básicas:

Cavalo de Montaria: animal próprio para transportar um cavaleiro por grandes distâncias — o "veículo •— pessoal" mais comum em Arton. Fl, H2, RI, AO, PdFO, . Aceleração. Sua velocidade normal é de l Okm/h (duas ^ vezes maior que um humano normal), ou cerca de 50km _| por dia, incluindo pausas para descansar e se alimentar. A galope, percorre 30m por turno (H2+Aceleração). —

Cavalo de Carga: mais lento, mas também mais forte, este animal robusto é próprio para puxar carroças pesadas. F3, HO, R2, AO, PdFO. Sua velocidade normal é -^ de 5km/h, ou cerca de 30km por dia. A galope, atinge apenas 5m por turno (o mesmo que um humano normal "^
em corrida).

Cavalo de Guerra: trata-se de um cavalo de montaria treinado e equipado para combate. Quase todor usam armaduras. F2, Hl, R2, Al, PdFO, Aceleração. Tem a mesma velocidade de um cavalo de montaria.

Cavalo de Namalkah: o reino de Namalkah tem os mais extraordinários cavalos de Arton. Acrescente H +1 para seus cavalos de montaria e de guerra, e F+l pare cavalos de tração.

Cavalos podem ser cavalgados por personagens com Animais, Esportes, Sobrevivência ou a Especialização Ca valgar. Sem estas Perícias, é necessário sucesso em um teste de H—l para fazer o bicho obedecer a comandos simples (Ande! Pare!) e H-3 para galopar em alta velocidade sem cair, ou para qualquer outra façanha complicada.

Cavalos podem fazer dois ataques por turno com as patas (FA=F+H + ld-l). O cavaleiro não pode atacar enquanto o animal faz isso — a menos que tenha Perícias próprias e seja bem-sucedido em testes de H+l.

Cavalos podem manter a velocidade máxima, de \ galope, durante até uma hora antes de fazer testes de Resistência **(Manual 3D&T,** pág. **45).**

Cavalo-Glacial

"De que vocês estão com medo? Cavalos não comem gente!"

— Hyaku-nen, o Imortal (devorado)

Conhecido pêlos estudiosos como hipo-orca, esf< j

estranho animal vive em lagos gelados encontrados nas Montanhas Uivantes. Ele lembra um cavalo com traços de uma baleia assassina.

O cavalo-glacial pode galopar em terra firme como um cavalo, ou nadar como um peixe — impulsionando o corpo com a cauda muscular e controlando o nado com a barbatana na cabeça. É um mamífero, necessitando de oxigénio do ar, mas pode prender o fôlego por até trinta minutos. Carnívoro, alimenta-se de peixe; a abertura de sua mandíbula é muito maior que a dos cavalos comuns, muitas vezes assustando aqueles que observam sua boca aberta pela primeira vez.

O cavalo-glacial não tem pêlos. Sob seu couro há uma espessa camada de gordura para suportar os rigores do clima glacial, o que ele faz tão bem quanto um urso-polar. Cavalos-glaciais são ferozes e agressivos, mas tornam-se dóceis em cativeiro. Extremamente inteligentes, podem aprender uma variedade quase infinita de comandos.

Cavalo-Glacial: F2, H2, RI, Al, PdFO

Anfíbio: o cavalo-glacial pode se mover na água com velocidade normal; possui Radar (de Sentidos Especiais), mas apenas embaixo d'água; pode ficar até l dia fora d'água, então começa a perder l ponto de Força e Resistência por dia; recebe H + l (ficando com H3) para fugas e perseguições na água; tem Vulnerabilidade (calor/fogo).

Armadura Extra: cavalos-glaciais têm Armadura duas vezes maior (A2) contra ataques baseados em frio/gelo.

Centauro

"São meio problemáticos com gente da cidade, mas centauros podem ser bem cordiais e prestativos. Só não vá pedir CARONA a eles!"

— Onwinar, ranger elfo

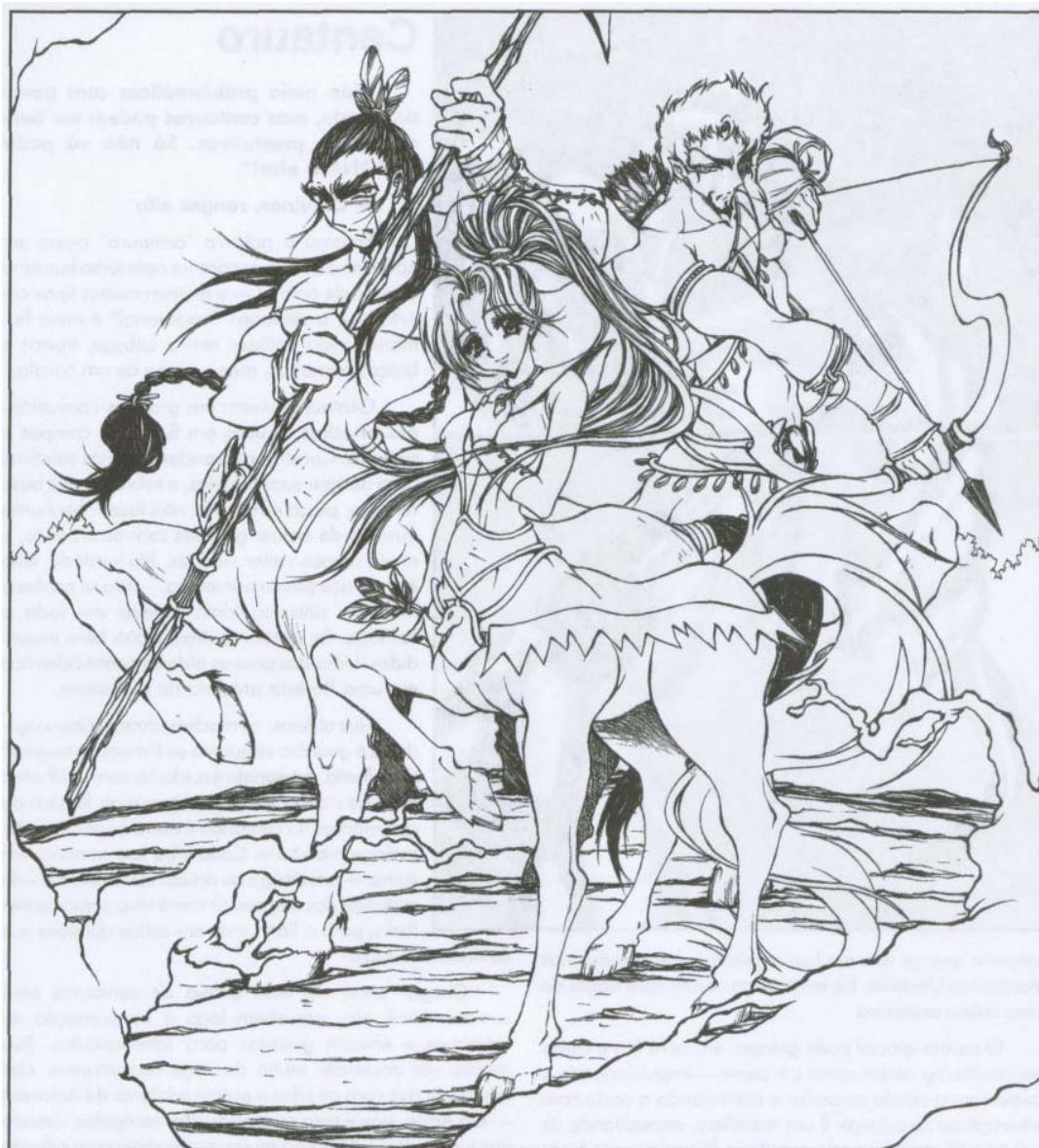
Embora a palavra "centauro" possa ser aplicada a qualquer criatura com torso humano e corpo de animal — e existem muitos tipos em Arton —, o centauro "tradicional" é meio humano, meio equino: tem a cabeça, tronco e braços humanos, mas o corpo de um cavalo.

Centauros vivem em grandes comunidades silvestres, ocultas em florestas, campos e savanas. Constróem grandes cabanas coletivas para abrigar suas famílias, e sobrevivem à base de caça, pesca e colheita; não fazem nenhuma questão de erguer grandes centros urbanos, e muito menos visitar cidades. Na verdade, esta é uma raça pouco numerosa — não se conhece mais de vinte ou trinta aldeias em todo o Reinado. Se existem outras, estão bem escondidas. Uma das poucas aldeias conhecidas fica em uma floresta próxima de Malpetrim.

Nas aldeias, os machos atuam como caçadores e guardas enquanto as fêmeas se ocupam da colheita, artesa nato e cuidados com os filhotes. Por esse motivo sempre existem mais fêmeas do que machos. O comando é exercido por um líder maior e mais forte. Cada tribo terá também um xamã — um clérigo ou druida que orienta a vida espiritual dos demais. O xamã atua como conselheiro para o líder, mas em certas questões sua autoridade é maior.

Chegar perto de uma aldeia de centauros será sempre difícil; eles percebem logo a aproximação de estranhos e enviam guardas para interceptá-los. Sua reação vai depender muito da raça dos intrusos: eles vivem em paz com os elfos e outras criaturas da natureza — em Arton, não é raro encontrar elfos foragidos vivendo em suas aldeias. Mas são muito intolerantes com relação a humanos e anões, que dificilmente serão bem recebidos na aldeia. Graças a essa atitude, os centauros criaram fama de "malcriados" e "rabugentos" — mas a verdade é que eles podem ser muito bem-humorados entre si mesmos. Goblinóides, ores e kobolds são intensamente odiados por este povo, atacados assim que são vistos! Centauros são neutros com relação a halflings.

Quando aventureiros encontram centauros, normalmente trata-se de grupos de caça. Armados com lanças, cajados, arcos e muitas vezes escudos (mas raramente armaduras), estes bandos percorrem os limites de seu território para caçar comida ou espantar monstros que possam ameaçar a tribo. Os maiores inimigos naturais dos centauros são os kobolds; esses monstros pequenos e covardes atacam as fêmeas e filhotes, roubam tesouros e se escondem em lugares de difícil acesso, onde os centauros não podem ir.

Centauros vivem em extrema harmonia com a natureza, fazendo tudo para preservar as áreas onde moram. Eles não caçam ou pescam em demasia, e nem durante o período reprodutivo de cada animal. A tribos maiores praticam a

agricultura, e algumas chegam a comercializar alimentos e peças de artesanato com elfos, humanos e anões.

A divindade principal dos centauros é Allihanna, a deusa da natureza — a mesma venerada pêlos druidas, bárbaros e outros povos silvestres. Algumas tribos também louvam Khalmyr, Lena, Divina Serpente e Thyatis. Entre seus sacerdotes correm rumores sobre uma tribo de centauros grotescos e monstruosos, adoradores de Megalokk, o deus dos monstros.

Uma lenda artoniana diz que, quando um centauro bebe álcool, será magicamente transformado em demónio! Mas trata-se apenas de um exagero folclórico. A verdade é que, sob efeito de bebida, membros deste povo costumam ficar ainda mais irritados que o normal...

Sendo parte cavalos, centauros têm problemas para se deslocar em certos tipos de terreno. Obviamente, são incapazes de escalar; diante de barrancos, muros ou escadas verticais, precisam ser içados ou levitados por seus companheiros. Além disso, muitos centauros sofrem de acrofobia (medo de altura). Eles podem possuir essa Fobia como uma Desvantagem de-l ponto, sem que isso conte " em seu limite total de Desvantagens.

Além de não poderem escalar, centauros também não podem entrar em túneis muito estreitos, como aqueles utlizados por halflings e kobolds. Estes últimos, aliás, são os piores inimigos da raça: apesar de pequenos e covardes, eles assaltam aldeias durante a noite ou fazem -emboscadas para depois se esconder em seus covis, sem que os centauros consigam persegui-los. Um personagem Centauro pode adotar a raça dos kobolds como um Inimigo de -l ou -2 pontos, sem que isso conte em seu limite de Desvantagens.

Note que, neste caso, as regras normais para um Inimigo são diferentes: por -1 ponto você será atacado ou incomodado por kobolds ocasionalmente (uma ou duas vezes por semana); por -2 pontos, você será o alvo favorito destas pestes, tendo problemas com eles quase todas as noites. E mesmo que você os destrua (sem ganhar Pontos de Experiência, já que são mais fracos), outros virão em seu lugar.

Embora não se trate de um Código de Honra (ou seja, você não recebe nenhum ponto por isso), um centauro JAMAIS aceita ser cavalgado. Ele só fará isso para ajudar um personagem que esteja ligado a ele de alguma forma (como um Aliado, Parceiro, Protegido Indefeso...).

Centauro Caçador: Fl -3, Hl -2, Rl -3, AO-1, PdFl -2, Centauro, Sobrevivência

Centauro Líder: F2-4, H2-3, R2-3, AO-1, PdFl-2, Centauro, Sobrevivência, Energia Extra l

Centauro Xamã: FO-2, H l-2, Rl-3, AO-1, PdFO, Clericato, Medicina, Sobrevivência, Agua l -4, Ar l -3, Luz l -3, Fogo l -4, Terra l -4, Trevas l -3

Centauro (2 pontos): personagens jogadores podem ser centauros. Esta Vantagem Única oferece F+l
K para tarefas envolvendo a parte inferior do corpo; H + l para corridas, fugas e perseguições; permite fazer dois ataques por rodada com os cascos (FA=F+ld) em vez de
. seu ataque normal; e Modelo Especial.

Energia Extra l: centauros líderes podem gastar um turno e 2 Pontos de Magia para recobrar todos os seus Pontos de Vida, mas apenas quando estão Perto da Morte.

Perícia Sobrevivência: centauros líderes e xamãs dispensam testes para Tarefas Fáceis, fazem testes de H+1
- para Tarefas Médias, e H-2 para Tarefas Difíceis envolvendo sobrevivência.

Perícia Medicina: centauros xamãs dispensam testes
-para Tarefas Fáceis, fazem testes de H + l para Tarefas Médias, e H-2 para Tarefas Difíceis envolvendo medicina.
" Um Teste Médio permite restaurar l PVem um personagem, e também recobrar personagens que estejam com O PVs.

Centopéia-Gigante

"Você é minha! Só minha!" —

Talsaka, dragoa-caçadora

Esta monstruosidade atinge mais de oito metros de comprimento, medindo até l m de largura e 30cm de altura — mas a maioria dos espécimes tem apenas metade ^desse tamanho. Está sempre faminta e ataca qualquer coisa que esteja à vista. É uma criatura solitária, frequentando lugares escondidos como florestas, selvas, pântanos, cavernas e vales profundos — qualquer lugar longe ^da luz do sol. Algumas espécies são ativas dia e noite. Sua ..mordida causa dano por Força e injeta veneno: a vítima deve fazer um teste de R-2, ou sofre mais l d pontos de
--dano e, caso sobreviva, recebe um redutor de -l em todos os seus testes pelas próximas l d horas (em caso de sucesso no teste, o redutor de -l dura apenas 3d minutos).

Lutar com uma centopéia-gigante faz parte do rito de passagem das dragoas-caçadoras de Galrasia e outras sociedades tribais: apenas após matar uma delas sozinha ^um caçador é considerado adulto.

Centopéia-Gigante: F2-3, H2-3, R2, Al, PdFO

Cerossauro

"Ele era herbívoro! Não ia te machucar!" ^

— Lisandra, druida

Cerossauros são grandes dinossauros herbívoros medindo até 4m de comprimento e pesando entre duas e quatro toneladas. Apresentam duas fileiras de chifres que seguem da cabeça à cauda. Os chifres na cabeça e costas não podem ser usados para atacar; servem apenas para desencorajar os T-rex, quelicerossauros e outros grandes predadores de Galrasia.

Cerossauros tipicamente andam em bandos formados por 3d indivíduos. Quando ameaçados, os adultos formam um círculo com os filhotes no centro, e as caudas espinhosas voltadas para fora: qualquer criatura que se aproxime à distância de combate corporal sofre um ataque com FA=F+ld. Essa formação defensiva é difícil de ser vencida — mas um cerossauro solitário é um alvo fácil, pois não consegue golpear com a cauda de forma precisa.

Estes animais estão entre os mais dóceis dinossauros de grande porte, podendo ser facilmente domesticados. Alguns povos primitivos de Galrasia os utilizam como animais de carga, uma vez que os espinhos dorsais permitem acomodar cargas mais facilmente em suas costas.

Cerossauro: F5, HO, R4, A2, PdFO

Cocatriz

"Ovos?! Quer nos contratar para pegar OVOS?! Vá procurar um galinheiro!"

— Linara, aventureira mercenária

Este pequeno monstro mágico tem o aspecto de um galo com uma cauda (às vezes duas ou três) de serpente ou lagarto. Pode ser encontrado em florestas e cavernas, onde se alimenta de insetos e pequenos répteis. Não voa.

Embora não pareça muito perigoso à primeira vista, o cocatriz tem o temido poder mágico de petrificar suas vítimas: sempre que acerta um ataque com o bico, além de causar dano (apenas l ponto), a vítima deve ser bem-sucedida em um teste de R-l. Falha significa que ela foi transformada em pedra, como na magia Petrificação. Esse poder não consome Pontos de Magia da criatura, e funciona apenas com criaturas vivas.

Cocatrizes se organizam em haréns formados por um macho e l d-2 fêmeas (estas não têm o poder de petrificação), cada uma responsável por um ninho contendo 1-2 ovos. Ovos de cocatriz são ingredientes mágicos, equivalendo a 2 PEs cada para esse propósito. O macho ataca ferozmente qualquer criatura que invada seu território.

Cocatriz: FO, H l-3, RO-1, AO, PdFO

Cocatriz-Imperador: alguns aventureiros relatam ter encontrado uma versão gigante do cocatriz, medindo quase três metros de comprimento. Aparentemente a criatura comanda e protege várias famílias de cocatrizes normais — ela pode surgir acompanhada por ld + 2 machos de tamanho normal. F2, H4, R2, Al, PdFO. Tem a mesma bicada petrificante, mas a vítima faz um teste de R-3 para resistir.

Corcel das Trevas

"A bondosa Mãe-Noite não poderia oferecer a este humilde servo uma honra maior."

— Taliran Meia-Noite, clérigo de Tenebra

Esta criatura tem o aspecto de um grande cavalo negro com olhos vermelhos e brilhantes, mas na verdade é um morto-vivo poderoso — uma criação de Tenebra

para ser oferecida como montaria aos seus mais devotados servos. Vampiros, liches e clérigos das trevas às vezes podem ser vistos cavalgando um destes.

O corcel das trevas tem quase todos os poderes e fraquezas comuns aos mortos-vivos: é imune a todos os venenos, doenças, magias ou poderes que afetam a mente, e quaisquer outras coisas que só funcionem contra criaturas vivas. Não pode ser curado com magias, poções ou outros itens mágicos de cura (que lhe causam dano em vez de curar). Só recupera PVs com descanso ou a magia Cura para os Mortos, e nunca pode ser ressuscitado.

Uma diferença importante é que o corcel das trevas jamais é afetado por Controle ou Esconjuro de Mortos-Vivos. Ele estará sob total controle de seu dono, seguindo as regras da Ligação Natural: quando juntos, podem partilhar suas Características mais altas e Vantagens — e um sempre saberá em que direção e distância pode encontrar o outro.

A velocidade de viagem normal do corcel é igual à de um cavalo de montaria (cerca de lOkm/h). Como ele nunca precisa comer, beber ou descansar, pode percorrer 1 OOkm por dia — ou até 200km/dia em voo. Em combate, seus cascos podem fazer dois ataques por turno (FA=F+H + Id-I).

Corcel das Trevas: F2, H2, R3, Al, PdFO

Aceleração: o corcel das trevas recebe H+l para esquivas, fugas, perseguições e para determinar sua velocidade máxima. Também podem mudar a distância de combate corpo-a-corpo para ataque à distância sem

gastar nenhum turno. Usar esta Vantagem em combate consome l Ponto de Magia.

Levitação: voando, o corcel das trevas tem velocidade normal de 40km/h e velocidade máxima de 40m/s. -

Ligação Natural: o corcel tem uma ligação pode- ." rosa com aquele a quem foi entregue por Tenebra. Ambos podem se comunicar telepaticamente se estiverem dentro -do alcance visual. Fora de vista, podem perceber emoções gerais e sempre sabem em que direção e distância o outro está. Caso um dos parceiros morra, o outro sofre redutor " de -1 em todas as suas Características durante as 3d semanas seguintes.

Couatl

"A guerra ainda não terminou!"

— Rer'am Al-Korak, clérigo de Azgher

O couatl é uma enorme serpente emplumada *e* alada, que habita os pontos mais distantes do Deserto da Perdição. Alguns estudiosos suspeitam que elas sejam, de alguma forma, aparentadas aos dragões.

>

Uma lenda diz que, quando Azgher e Tenebra _[Í guerrearam para decidir quem dominaria Arton, estas , criaturas foram os generais de seus exércitos. As couatls- -J sol são multicoloridas, com todas as cores do arco-íris, e j as couatls-noite são totalmente negras. Elas são, respec- ^ tivamente, imunes a ataques normais ou mágicos baseados em luz ou trevas.

Atualmente as couatls vivem em pirâmides e templos muito antigos, onde são adoradas por servos de Azgher e Tenebra. Todas são extremamente inteligentes, e capazes de falar qualquer idioma. Elas têm os mesmos Poderes Garantidos de seus respectivos deuses, e jamais deixam seus esconderijos durante a noite (no caso das couatls-soh ou dia (couatls-noite).

Couatl: F6, H2, R5, A5, PdF3 (luz ou trevas)

Energia Extra 2: coutais podem gastar um turno e 2 Pontos de Magia para recobrartodos os seus Pontos de Vida.

Levitação: voando, o coutai tem velocidade normal de 40km/h e velocidade máxima de 20m/s.

Imortal: quando destruído, um coutai será recriadc por sua divindade em alguns dias ou semanas.

Telepatia: coutais podem tentar ler a mente de alguém que consigam ver. A vítima tem direito a um testí de Resistência para evitar. Em combate, o coutai gasta 1 PM para cada utilização.

Invulnerabilidade: um coutal-sol é imune a ataque: baseadosem Luz, enquanto um coutal-noiteé imune a ataques baseados em Trevas. Eles também não podem ser afetados poi magias que tenham esses Caminhos como exigência.

Crocodilos

"Yikes!"

— Sandra Galtran, ladrão aventureiro

Crocodilos são répteis predadores aquáticos qut, confiam no elemento surpresa para apanhar suas vítima' — em geral animais herbívoros que se aproximam para beber água.

Em seu ambiente, são muito difíceis de serem vistos; notar sua aproximação exige um teste de H-3 (ou, para aqueles que possuem Sentidos Especiais, um teste normal de Habilidade). O mesmo teste é necessário para notar um crocodilo em terra, se ele estiver imóvel, pois são incrivelmente parecidos com um velho tronco de árvore. Caso não sejam notados, conseguem atacar de surpresa.

Crocodilo do Pântano: a espécie mais comum, vive em pântanos e rios lentos por todo o continente artoniano. Em geral não ultrapassa 2m, mas alguns exemplares atingem até 7m. Fl-3, HO, RI-3, Al-2, PdFO, Arena (água).

Crocodilo Marinho: muito maior que o crocodilo do pântano, é encontrado apenas nas áreas costeiras de Lamnor. Pode atingir até lOm de comprimento. F3-4, HO, R2-4, Al, PdFO, Arena (água).

Fobossuco: um monstruoso crocodilo pré-histórico, encontrado apenas em Galrasia. Atinge mais de 15m de comprimento. F5-8, HO, R6-10, A2, PdFO, Arena (água).

Arena: todos os crocodilos têm Arena (água), recebendo H + 2 nesse ambiente. Fora d'água são lentos, preferindo a fuga e atacando apenas quando provocados.

Damaru

"FIQUEM LONGE DE MIM!" —

Alfa-seis, golem

Se existe uma palavra capaz de provocar terror no coração artificial de um golem, essa palavra é "damaru".

Em muitas regiões de Doherimm e outras áreas subterrâneas de Arton, não há fungos ou qualquer outro tipo de vida vegetal para alimentar herbívoros. Nestes locais habitam criaturas especiais, que se alimentam de minérios raros. O damaru é um deles.

Um damaru tem a aparência de um peixe. Ele mede até 20cm de comprimento e não tem barbatanas, mas pode flutuar magicamente através dos túneis que habita. Seu voo é totalmente silencioso; a criatura não produz o mínimo ruído. A boca em forma de bico ósseo consegue triturar as pedras mais duras, das quais o bicho se alimenta. Um damaru sozinho não é ameaça, mas eles formam grandes bandos com dezenas de peixes (os números em suas Características valem para um cardume inteiro).

Os damaru são inofensivos contra seres vivos ou mortos-vivos. Infelizmente, eles se alimentam de certos minerais exóticos usados na construção de golens: qualquer personagem Construto será um verdadeiro chamariz para estes bichinhos!

Um bando inteiro pode atacar uma

única criatura de tamanho humano, mordendo em todas *as* direções. A Armadura da vítima não é levada em conta para calcular a Força de Defesa, que será DF=H + ld, a menos que esteja protegida por magia (como a magia Proteção Mágica). Neste caso, apenas a Armadura oferecida por magia será válida.

Caso os PVs do Construto cheguem a zero, cada novo ataque dos damaru provoca a perda de l ponto de Armadura permanentemente. Quando a Armadura chegar a zero, outros atributos serão atacados (Habilidade, Força, Poder de Fogo e Resistência, nesta ordem). Caso todos os atributos cheguem a zero, o golem estará totalmente destruído e não poderá mais ser consertado.

Pontos de Vida perdidos pelo ataque dos damaru podem ser restaurados normalmente, através de conserto. Mas quando uma ou mais Características são perdidas, isso quer dizer que os bichos devoraram peças importantes: elas só podem ser restauradas com Pontos de Experiência, de forma normal.

Em túneis os damaru voam mais rápido, e por isso são raramente vistos ao ar livre. Ataques explosivos podem dispersá-los mais facilmente. Ataques contra um bando damaru que esteja envolvendo um Construto vão provocar, na vítima, metade do dano que provocam nos bichos. Caso perca metade de seus PVs, o cardume foge.

Damaru: F4, Hl, RI0-20, A2, PdFO

Arena: em cavernas e túneis os damaru recebem H + 2, ficando com H3.

Levitação: os damaru voam o tempo todo. Eles têm velocidade normal de l Okm/h (ou 30km em sua Arena) e velocidade máxima de lOm/s (40m/s em sua Arena).

Vulnerabilidade: os damaru têm apenas metade de sua Armadura (Al) contra ataques baseados em explosão.

Demónio da Lama

"Yack! E eu ACABEI de tomar meu banho!" —

Nielendorane, arquimaga elfa

Os demónios da lama se formam em pântanos ou lamaçais onde uma criatura de natureza altamente mágica tenha morrido — como um dragão, por exemplo. Eles permanecem imersos na lama, impossíveis de detectar ou ferir, atacando apenas quando alguém se aproxima de seu "território".

Cada demónio tem a forma de um grande humanóide (entre 2,5m e 3m de altura). Eles aparecem em bandos de 2d indivíduos. Lentos, em combate eles atacam uma vez por turno (dano por Força), nunca ganham a iniciativa e nunca conseguem se esquivar. Não podem ser feridos por armas cortantes ou perfurantes, mágicas ou não. Podem, com um movimento brusco do braço, disparar bolas de lama que causam dano por contusão ou imobilizam o alvo por alguns instantes.

Sempre que o demónio acerta um ataque com Força, vencendo a FD da vítima, esta deve ser bem-sucedida em um teste de Força; se falhar, fica presa na lama que formo o corpo do monstro. E permitido um novo teste por turno para tentar sair. Se falhar em dois testes seguidos, a vítima é sugada para dentro do monstro e começa a sufocar Ataques feitos por outros personagens provocam, na vítima, metade do dano que causam ao monstro.

Os demónios jamais podem ser completamente destruídos; derrotados, eles se dissolvem na lama e podem se formar de novo em l d horas. Contra inimigos poderosos, dois ou mais demónios podem se amalgamar entre si e formar uma criatura maior, com bónus de F+ l, R+1 e PdF+1 para cada demónio extra além do primeiro.

Demónio da Lama: F3, H2, R4, AI, PdF2

Paralisia: ao fazer um ataque paralisante (FA= PdF + H+ l d), se o demónio vence a FD da vítima, esta não sofre dano — mas deve ser bem-sucedida em um teste de Resistência. Se falhar, fica paralisada. A duração da paralisia depende de quantos PMs o demónio gastou (em geral ele gasta l O PMs em cada ataque, para durar 5 rodadas).

Invulnerabilidade: demónios da lama são invulneráveis a ataques baseados em corte e perfuração.

Demónios da Tormenta

"Entrego a vocês as informações mais recentes sobre os demónios capturados ou observados. Leiam com atenção, pois é de vital importância para o nosso trabalho."

— Harlond Gherst, Coordenador-Chefe do Centro de Pesquisas da Tormenta da Academia Arcana

A tempestade mística que vem aterrorizando o mundo de Arton não traz apenas nuvens vermelhas, chuvas de sangue ácido e relâmpagos destruidores. Com a Tormenta chegam também certos tipos de criaturas que só podemos classificar como demónios.

Áreas deTormenta são habitadas—mas não por criaturas vivas. Pelo menos, não criaturas vivas como conhecemos. Até onde se sabe estes seres macabros existem em muitos tamanhos e formas; os menores percorrem a periferia enquanto os maiores e mais perigosos ficam nas partes mais profundas. Mas não se engane! Até mesmo o menor demónio da Tormenta pode dizimar um grupo de aventureiros inteiro!

Demónios da Tormenta têm aspecto de inseto ou crustáceo; podem ser definidos como homens cobertos com cascas e garras de lagosta — mas suas formas são distorcidas de tal forma que desafiam a sanidade. De fato, talvez a coisa mais assustadora nessas criaturas é que elas podem provocar loucura naqueles que as encontram pela primeira vez — e provavelmente foi isso que despedaçou as mentes de quase todos os sobreviventes de Tamu-ra. Por alguma razão nossa inteligência não consegue aceitar a existência de tais demónios, e então luta para rejeitar aquilo que está vendo. Ver pela primeira vez um ou mais demónios da Tormenta sempre vai trazer efeitos perturbadores.

Todos os demónios da Tormenta têm algumas características em comum; eles são invulneráveis a qualquer dano provocado por ácido, eletricidade ou veneno, normais ou mágicos. Também são imunes a fogo normal e sempre sofrem dano mínimo quando atacados com fogo mágico. Existem algumas variações, como demónios imunes ao gelo (e vulneráveis ao fogo), mas estes são raros. Talvez nem existam.

Os demónios conhecidos até agora são: kanatur, tai-kanatur, kaatar-niray, tahab-krar, shimay, yongey-ahruk, fil-gikim, shinobi, o colosso da tormenta e as vespas da tormenta. Consulte a descrição separada de cada um.

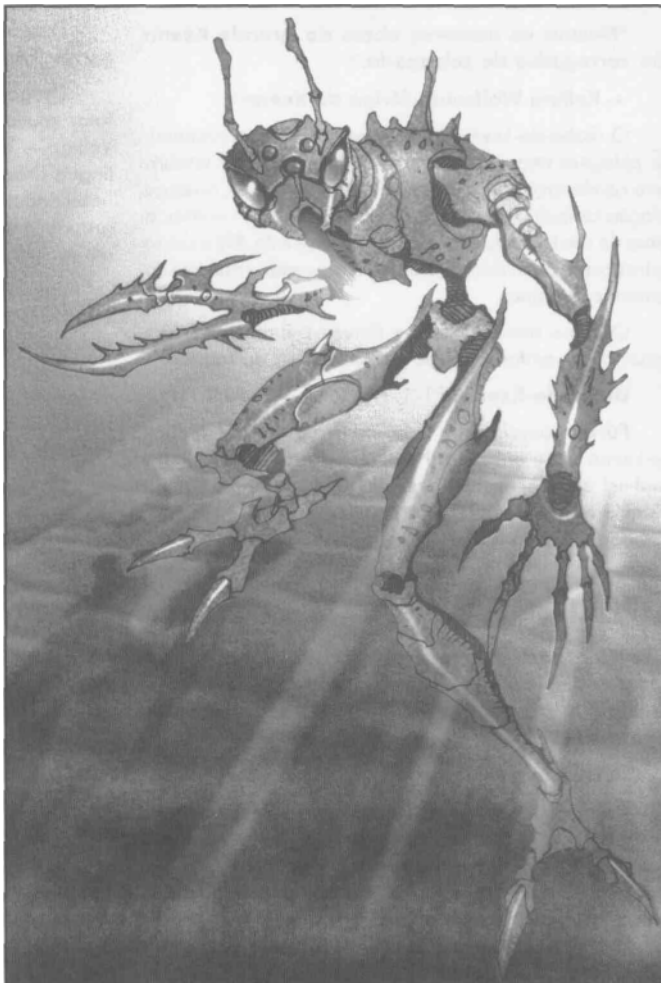
Devorador de Ouro

"Mantenham esse bicho longe de meu ouro!" —

Salini Alan, mago e mercador de Trionphus

Tombem conhecida como "aurum vorax", esta criatura ferocíssima lembra um pequeno mamífero predador, com oito patas e pele dourada. Embora não chegue a l m de comprimento, o animal é muito mais forte e pesado do que parece — por ser feito quase totalmente de ouro e outros metais pesados.

O devorador é um animal mágico que se alimenta de ouro, prata e cobre. Ele ataca qualquer criatura que se aproxime de seu território, mesmo que esteja ferido ou em desvantagem numérica. É imune a todas asformasde medo ou controle da mente, nunca foge e sempre luta até a morte.

O devorador consegue atacar com uma mordida

(FA=F+H+ld) e duas garras (FA=F+ld). Todos os ataques são sempre feitos contra o mesmo alvo. Quando o devorador consegue chegar perto para atacar, poucos conseguem sobreviver a um único turno de combate contra ele.

O corpo de um devorador morto produz uma fortuna em metais preciosos: pelo menos IdxlOO peças de ouro, l dx150 peças de prata e l dx200 peças de cobre. Caso o animal tenha sido morto sem ter sua pele muito danificada (pelo menos metade do dano provocado apenas por contussão), essa pele pode ser usada para fazer uma roupa mágica protetora que oferece A3 e Armadura Extra (calor/ fogo). O custo para fabricar essa roupa é equivalente a 20 Pontos de Experiência.

Devorador de Ouro: F4, H3, R4, A4, PdFO

Ataque Múltiplo: em vez de fazer seus três ataques normais (mordida/garra/garra), o devorador pode gastar 6PMsparafazertrêsataquesmaisfortes,comFA=F+H+ld. Ele geralmente fará isso logo nas três primeiras rodadas de um combate, gastando 18 de seus 20 PMs.

Fúria: quando sofre dano ou fica irritado, o devorador entra em fúria. Neste estado recebe H + l, FA final +1 e não sente medo, sendo imune à magia Pânico e similares. No entanto, não pode se esquivar nem usar seu Ataque Múltiplo, mesmo que ainda tenha PMs.

Diabo-de-Keenn

"Mesmo as menores obras do grande Keenn são carregadas de selvageria."

— Kellina Wolfsoul, clérigo de Keenn

O diabo-de-keenn é um feroz carnívoro marsupial, de pelagem negra com manchas brancas, que lembra uma combinação de rato e urso. Muito agressivo, teve sua criação atribuída ao próprio Deus da Guerra — mas a fama de sua ferocidade é um tanto exagerada. Ele é como outros carnívoros, muito raramente atacando criaturas de tamanho humano.

O diabo vive em selvas e florestas. E um carniceiro noturno, alimentando-se de criaturas vivas ou mortas.

Diabo-de-Keenn: Fl-2, H3, RO-1, AO, PdFO

Fúria: quando sofre dano ou fica irritado, o diabo-de-keenn entra em fúria. Neste estado recebe H+l, FA final +1 e não sente medo, sendo imune à magia Pânico e similares. No entanto, não pode se esquivar nem usar manobras que consomem PMs.

Dragões

"Eles foram os reis de Arton durante milhões de anos. Podem fazê-lo de novo quando quiserem. E você ainda afirma que os humanos são a espécie dominante?"

— Harlann, minotauro e clérigo de Megalokk

Dragões são uma raça ancestral que dominava Arton no tempo dos dinossauros. Criados pelo deus Megalokk, eles são o ápice da evolução dos monstros — como espécie, são as feras mais poderosas e perfeitas jamais criadas. Sua supremacia sobre o mundo foi encerrada quando os demais deuses do Panteão também desejaram criar suas próprias raças. Hoje, assim como os demais monstros, os dragões de Arton estão restritos a regiões remotas e selvagens. Mas há lugares onde eles coexistem pacificamente com humanos e outras raças.

Existem muitas criaturas aparentadas, como as hidras, protodracos e wyverns, mas dragões verdadeiros têm certas características em comum. Andam sobre quatro patas (embora as garras dianteiras tenham certa habilidade manual), têm pescoço e cauda alongados, escamas e um par de asas. Muitos têm a cabeça coroada com chifres, mas eles são simples adornos — não servem para lutar.

Todos os dragões possuem pelo menos uma "arma de sopro" (seu PdF). Podem disparar pela boca uma rajada de material cáustico, tóxico ou corrosivo, extremamente destrutivo. A natureza do sopro depende da espécie do dragão: fogo, gelo, ácido, relâmpago...

Embora não se trate de uma magia, o Poder de Fogo dos dragões é tão poderoso que também vai afetar criaturas ou alvos que sejam vulneráveis apenas a magia. Por outro lado, quaisquer formas de proteção ou resistência contra magia NÃO têm efeito sobre o sopro de um dragão. Embora seja baseado em PdF, não é possível usar Reflexão ou Deflexão contra o sopro.

Usando uma manobra de ataque múltiplo sem gastar PMs, um dragão também pode atingir vários alvos com urna mesma rajada (reduzindo sua H em -2 para cada alvo depois do primeiro, e com FA=HO + PdF+ld). Eles também podem gastar PMs para usar o Tiro Múltiplo (veja adiante).

Dragões podem fazer até três ataques por turno: duas garras (FA=F+ld) e uma mordida (FA=F+H + ld).

Dragões são extremamente inteligentes e sabem falar muitas línguas. Na verdade, especula-se que o -Valkar — idioma padrão do Reinado — é derivado da língua draconiana. Todos os dragões possuem também habilidades mágicas naturais, sendo capazes de realizar grande quantidade de magias; eles conhecem praticamente todas as magias permitidas para seus Focus.

Dragões são orgulhosos: não aceitam seres humanos ou semi-humanos como semelhantes — na verdade, para eles são simples insetos. Isso, contudo, não quer dizer que um dragão vai subestimar um bando de aventureiros a ponto de permitir ser emboscado; com seus Sentidos Especiais, ele vai primeiro examinar e avaliar o grupo à , distância, antes de se revelar.

Os dragões elementais são as seis espécies de dragões mais comuns em Arton, cada uma ligada a um dos Caminhos Elementais da magia. Eles são identificáveis por suas cores:

Dragão Branco: este dragão glacial vive apenas em . áreas geladas, como as Montanhas Uivantes. F3, H3, R4, A4, PdF5 (frio/gelo). Focus 4 em Luz e 2 em todos os outros Caminhos. Invulnerável a ataques baseados em luz, frio ou gelo, naturais ou rnágicos.

Dragão Negro: habitam pântanos e cavernas. F4, H4, R4,A5, PdFó (veneno). Focus 5 em Trevas e 3 em todos os outros Caminhos. Invulnerável a ataques baseados em ácido, veneno ou trevas, naturais ou mágicos.

Dragão Verde: vivem em montanhas e florestas, sendo mais comuns em Galrasia e nas Montanhas Sangui- J nárias. F4, H5, R5, A5, PdFó (ácido). Focus 6 em Terra e --4 em todos os outros Caminhos. Invulnerável a ataques baseados em ácido, veneno ou terra, naturais ou mágicos,

Dragão Azul: dizem que estes dragões voam eternamente e nunca precisam descer ao chão, mas fazem seus ninhos nas montanhas. F5, H5, R5, A6, PdF7 (relâmpago). Focus 7 em Ar e 5 em todos os outros Caminhos.
- Invulnerável a ataques baseados em ar e eletricidade, naturais ou mágicos.

Dragão Marinho: eles podem respirar livremente . sob a água e nadar tão bem quanto voam, habitando o fundo dos oceanos e áreas costeiras. F5, H6, R6, A6, PdF7 " (água). Focus 8 em Água e 6 em todos os outros Caminhos. Invulnerável a ataques baseados em ácido, veneno ou água, naturais ou mágicos.

Dragão Vermelho: o mais poderoso dragão elemental de Arton, encontrado apenas em desertos e " crateras vulcânicas. Fó, H6, R7, A7, PdF8 (fogo). Focus 9 em _ Fogo e 7 em todos os outros Caminhos. Invulnerável a ataques baseados em fogo natural ou mágico.

Estas Características e Focus são típicos para dragões _ adultos. Elas devem ser ajustadas em -2 para filhotes, -l para jovens, +1 para adultos maduros e até +4 para - dragões muito antigos.

Arena: dragões recebem H+ 2 quando agem em seus próprios covis. Um covil de dragão costuma uma grande -• rede de túneis, uma cidade abandonada, um bosque, pântano, lagoa, montanha ou outra área.

Forma Alternativa: todos os dragões adultos têm a ~ capacidade de se transformar em uma forma humana ou semi-humana (elfo, meio-elfo, anão, halfling...). Eles usam essa segunda forma para dialogar com humanóides _^ sem alarmá-los, ou para viajar incógnitos — coisa que raramente fazem, pois são orgulhosos demais para se -^ esconder de "simples humanos". Nessa forma eles ainda possuem as mesmas Características (quando um humano "^ demonstra grandes poderes publicamente, é possível que ^ seja confundido com um dragão disfarçado), Vantagens (podem voar mesmo sem usar as asas) e Focus, mas não - podem usar o sopro.

Levitação: voando, dragões têm velocidade normal igual à sua Hx20 ou Rx20km/h (aquele que for menor), e — velocidade máxima igual a 10m/s com H l, 20m/s com H2, 40m/s com H3 e assim por diante.

Magias: dragões têm a magia Pânico como uma — habilidade natural, que podem usar sem gastar PMs.

,_ **Sentidos Especiais:** dragões possuem todos os Sen tidos Especiais: Audição Aguçada, Faro Aguçado, Infravisão, ^ Radar, Ver o Invisível, Visão Aguçada e Visão de Raios-X, i sendo quase impossível surpreendê-los. Ao fazer testes de Perícias, em situações que envolvem perceber coisas atra- ^_ vês destes sentidos, a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada U- Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil.

Telepatia: dragões podem tentar ler a mente de alguém que consigam ver (e eles podem ver MUITO longe com seus Sentidos Especiais!). A vítima tem direito a um teste de Resistência para evitar. Em combate, o dragão gasta l PM para cada utilização.

Tiro Múltiplo: usando seu Tiro Múltiplo, um dragão pode atacar vários alvos ao mesmo tempo com seu sopro; ele movimenta a cabeça enquanto emite uma rajada contínua. O dragão precisa gastar 2 PMs para cada alvo, incluindo o primeiro. Ao contrário de um Tiro Múltiplo normal, um dragão não pode fazer mais de um ataque de sopro no mesmo turno contra o mesmo alvo — apenas contra alvos diferentes. Uma Esquiva bem-sucedida por parte da vítima reduz à metade o dano normal.

Código de Honra: todos os dragões têm pelo menos um Código de Honra; esse pode ser seu mais importante ponto fraco, se os aventureiros puderem descobri-lo...

Dragões Bicéfalos

"O que acontece quando um poder máximo é duplicado?"

— Gildreek Bluescale, estudioso dos dragões

O acasalamento entre dragões elementais de espécies diferentes pode, em casos raros, resultar em monstruosidades de duas cabeças. Eles têm uma cabeça de cada cor e o corpo listrado feito um tigre, com as cores de seus pais.

Além de todos os poderes draconianos, uma destas feras terá as Características e Focus da espécie mais poderosa e todas as suas invulnerabilidades. Assim, um bicéfalo preto/verde adulto terá F4, H5, R5, A5, PdF6 (veneno/ácido),Terra 6, Trevas 5, outros 4, e será Invulnerável a ataques baseados em ácido, veneno, terra ou trevas, naturais ou mágicos. Por possuir duas cabeças, o bicéfalo pode usar o sopro de dragão duas vezes na mesma rodada.

Estudiosos da Academia Arcana teorizam que, se um bicéfalo se acasalar com outro dragão elemental, poderá resultar em uma forma ainda mais macabra e poderosa — o dragão tricéfalo. A existência desta criatura, contudo, é puramente hipotética: não se tem notícia de nenhuma em toda a história de Arton, nem mesmo em lendas...

Dragonete

"Apareçam e lutem, droga!" —

Devitorimm, gladiador anão

Apesar do nome, estas criaturas não são consideradas dragões verdadeiros. Seu parentesco é muito mais próximo dos sprites, o povo-fada.

Também conhecidos como dragões-fada,dragonetes são muito parecidos com os dragões verdadeiros — exceto pelo tamanho: nunca ultrapassam meio metro, incluindo a cauda. As asas também são diferentes; em vez das asas coriáceas dos grandes dragões, dragonetes sempre têm asas de inseto — sejam translúcidas e com nervuras como asas de libélula, sejam coloridas feito as de borboletas. Dragonetes não são subdivididos por cores, como os elementais; eles são sempre multicoloridos e brilhantes.

Dragonetes são, acima de tudo, brincalhões. Gostam de usar Invisibilidade (quando a possuem) ou magia ilusória para enganar aqueles que se aventuram em suas florestas. Eles lutam apenas quando encurralados, preferindo sempre a fuga. Na natureza, costumam ser encontrados em bandos de até 2d indivíduos.

Dragonete (4 pontos): personagens jogadores podem ser dragonetes. Esta Vantagem Única segue as regras normais para Fadas vistas no **Manual 3D&T.** Ela oferece H + l (até um máximo de H5), Aparência Inofensiva, Arcano, Levitação, Modelo Especial, Vulnerabilidade: Magia e Armas Mágicas, e nunca podem comprar Resistência à Magia. O Poder de Fogo de um dragonete é sua arma de sopro: pode ser baseado em fogo, água, luz ou ar.

Dragotauro

"Como se atrevem? Como OUSAM trazer esta aberração, este ser repugante à minha presença?! MORTE A TODOS VOCÊS!"

— Beluhga, Rainha dos Dragões Brancos

Esta criatura raríssima tem um torso humanóide ligado a um corpo de dragão elemental. Sua parte humana tem a cabeça sauróide, escamas e coloração de um dragão, e seu tamanho corresponde ao de um centauro comum, mas com asas.

Ao contrário do que se pode pensar, tais seres não nascem da união entre humanos e dragões (estes seriam, na verdade, meio-dragões). Dragotauros não existem como raça; eles surgem apenas de formas antinaturais, por intervenção de deuses furiosos, ou como experimentos de magos loucos. São seres de vida conturbada, temidos e odiados onde quer que estejam — especialmente pêlos dragões verdadeiros, que odeiam com todas as forças estas "criaturas repulsivas".

Dragotauros e meio-dragões verdadeiros têm muito pouco em comum. Na verdade, a única habilidade que partilham é Invulnerabilidade a certo tipo de dano: luz ou frio/gelo (não ambas; apenas uma) para dragotauros brancos; elétrico ou vento/som para dragotauros azuis, *e* assim por diante.

Dragotauros têm asas e podem voar. No entanto, eles sofrem os efeitos de Má Fama e Monstruoso, provocando temor ou revolta em toda parte. Outro grande problema com o qual convivem é que são profundamente odiados por TODOS os dragões, sendo caçados por eles com regularidade. Mesmo o mais paciente e benevolente dos dragões daria à criatura, no máximo, uma chance de fugir antes de começar a perseguição...

Dragotauro (4 pontos): personagens jogadores podem ser dragotauros. Esta Vantagem Única segue as regras normais para Centauros vistas no **Manual 3D&T.** Ela oferece F+l para tarefas envolvendo a parte inferior do corpo; H + l para corridas, fugas e perseguições; permite fazer dois ataques por rodada com as patas dianteiras (FA=F+ld) em vez de seu ataque normal; e Modelo Especial. Todos os dragotauros também possuem Levitação, Má Fama, Monstruoso e Inimigo.

Levitação: dragotauros podem voar com uma velocidade máxima igual a lOm/s com Hl, 20m/s com H2, 40m/s com H3 e assim por diante.

Má Fama: todos os dragotauros têm má reputação. Para eles, bem como para seus eventuais companheiros, testes de Perícias que envolvam ações sociais (como Arte, Manipulação, Investigação, Crime e outras, quando envolvem interação com outras pessoas) serão sempre considerados Tarefas Difíceis.

Monstruoso: dragotauros são horrendos. Não podem possuir Aparência Inofensiva e são recebidos com temor e desprezo aonde quer que vão. Para eles, bem como para seus eventuais companheiros, testes de Perícias que envolvam ações sociais (como Arte, Manipulação, Investigação, Crime e outras, quando envolvem interação com outras pessoas) serão sempre considerados Tarefas Difíceis.

Inimigo: TODOS os dragões de todas as espécies são inimigos dos dragotauros, e atacam estas criaturas sempre que as encontram. Portanto, é bem difícil para um destes seres ter uma vida longa...

destino; outros não...

Clérigos de Allihanna dizem que uma dríade e um
humano, elfo ou meio-elfo podem gerar filhos — e estes,
por sua afinidade com a natureza, tendem a se v tornar druidas. Por esse motivo, mui-
^\\ ff\ tos servos de Allihanna acreditam que têm sangue dríade nas veias.

__, **Dríade:** FO-2, H l-2, RI-3,
^^ AO, PdF3

Clericato: dríades podem lançar magias divinas como druidas ou xamãs de Allihanna, e têm todos os seus mesmos Poderes Concedidos (veja o **Manual do Aventureiro).**

Paralisia: ao fazer um ataque paralisante(FA= PdF+ H+1 d), se a dríade vence a FD da vítima, esta não sofre dano — mas deve ser bem-sucedida em um teste de Resistência. Se falhar, fica paralisada. A duração da paralisia depende de quantos PMs a dríade gastou (em geral ela gasta 6 PMs para três rodadas, mais que suficiente para que ela fuja).

Imortal: quando destruída, uma dríade renascerá em alguns dias ou semanas, a menos que a árvore onde está sua alma seja destruída também.

Magias: dríades tipicamente têm Água l -5, Ar l -5, Luz l -5, Terra l -5, quase nunca possuindo Focus em Fogo ou Trevas. Também podem usar a magia Canto da Sereia como uma habilidade natural, quantas vezes quiserem, sem gastar Pontos de Magia.

Perícia Animais: dríades podem falar com os animais livremente. Também dispensam testes para Tarefas Fáceis, fazem testes de H+1 para Tarefas Médias, e H-2 para Tarefas Difíceis envolvendo animais.

Perícia Sobrevivência: dríades dispensam testes para Tarefas Fáceis, fazem testes de H +1 para Tarefas Médias, e H-2 para Tarefas Difíceis envolvendo sobreviência.

Maldição: uma dríade jamais pode deixar a floresta onde fica sua árvore. Se o fizer, começa a perder l PV por hora até a morte. Essa perda não pode ser revertida com descanso ou curas normais ou mágicas. No entanto, por ser Imortal, a dríade renascerá em sua própria floresta.

Dríade

"E-entõo v-você quer q-que eu fique aqui na _ floresta c-com você? P-para sempre? P-puxa... deixa eu pensar..."

— Gerald Lastone, aventureiro (desaparecido)

As dríades são um tipo especial de fada, magicamente ligadas a florestas e bosques. As lendas de Arton dizem que suas almas estão abrigadas em árvores antigas, com _ milénios de idade. Uma destas criaturas jamais pode ser destruída — a menos que se destrua a árvore que abriga - sua alma. Enquanto essa árvore existir, a dríade sempre voltará da morte.

Dríades têm a aparência de lindas elfas com cabelos esverdeados. Uma vez que essa cor de cabelo não é rara na raça élfica artoniana, será muito difícil saber a diferen-ca entre uma dríade e uma elfa verdadeira. Vivendo em florestas, dríades costumam ser facilmente confundidas com elfas druidas.

Dríades possuem os mesmos poderes de uma druida ou clérigo de Allihanna. Elas controlam a vegetação à volta, usando raízes e cipós para imobilizar os oponentes. -Também podem usar sedução mágica para encantá-los.

Uma dríade prefere enganar e despistar seus inimigos em vez de atacá-los. Ela nunca entra em combate, nem causará qualquer tipo deferimento — mas isso não a torna inofensiva. Solitária em sua floresta, ela pode eventual-mente se apaixonar por um aventureiro de boa aparência que passe por seus domínios. Se isso acontecer a dríade /ai capturá-lo e toma-lo como companheiro por algum tempo, ou talvez para sempre. Alguns tentam fugir desse

Drider

"As maravilhas de Tenebra são profundas e desconhecidas como a própria noite."

Taliran Meia-Noite, clérigo de Tenebra

Um drider tem o torso de um elfo negro, ligado ao corpo de uma aranha gigante. São monstros subterrâneos, que habitam as mais profundas cavernas e túneis, onde podem formar impérios secretos — mas também é verdade que alguns visitam a superfície para saquear, pilhar e matar. Muito poucos conseguem livrar-se dos hábitos malignos de seu povo e agir como heróis.

A origem destas abominações é controversa. Em certos mundos, os driders são drow (elfos negros) casti-gados por sua maligna deusa-aranha por falharem em alguma missão. O castigo é sua transformação nestas criaturas horrendas, sendo que os drow e driders se odeiam. Em outros mundos, driders são raças que formam sociedades próprias, ou então são criados por

magia diabólica.

Driders não existem em Arton como vida nativa, mas são abundantes no Reino de Tenebra *e* outros planos.

Drider (5 pontos): personagens jogadores podem ser driders. Esta Vantagem Única combina todas as habilidades e problemas das Vantagens Centauro e Elfo Negro.

Centauro: driders recebem F+1 para tarefas envolvendo a parte inferior do corpo; H + l para corridas, fugas e perseguições; permite fazer dois ataques por rodada com as patas dianteiras (FA=F+ld) em vez de seu ataque normal; *e* Modelo Especial.

Elfo Negro: driders têm H+1 (até um máximo de H5), redutor de -l em todos os testes de Resistência (sem afetar seus PVs ou PMs, como nos elfos normais), Sentidos Especiais (Infravisão), Resistência à Magia (que, levando em conta o redutor de R-l, oferece R+2 em testes para resistir a magias), Focus +1 em Luz e Trevas, Ponto Fraco (sofrem redutor de -l em todas as Características e Focus à luz do dia), e Vulnerabilidade: Luz.

Duplo

"Sim, sei que papai é conhecido como um grande aventureiro... mas ele não tem sido o mesmo ultimamente. Vocês podem ajudá-lo?"

— Aarliana Goldheart, filha de Teornill Goldheart, paladino de Valkaria

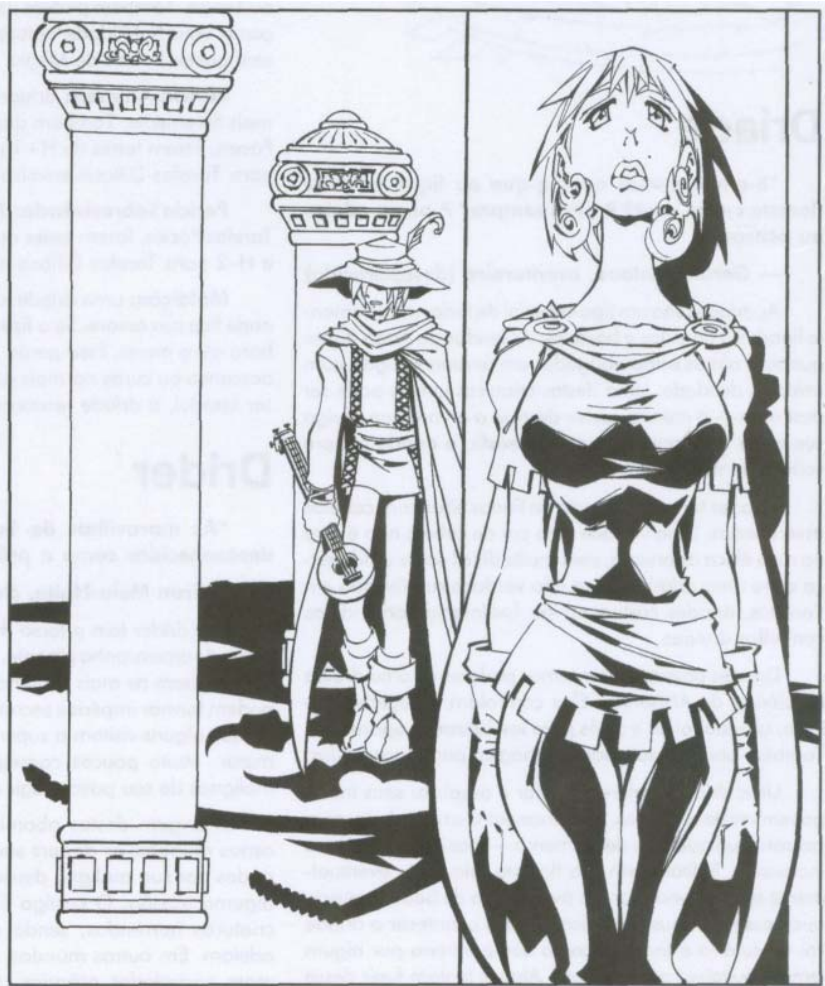
Dizern que, quando ascendeu ao posto de divindade maior no Panteão, uma das primeiras coisas que Hyninn fez foi dar vida a estes seres traiçoeiros. O duplo — também conhecido como doppleganger— é o mestre supremo do disfarce, uma criatura mágica capaz de assumir a forma de outra criatura.

Um duplo pode se transformar em qualquer humanóide. Isso inclui a maioria dos seres com cabeça, tronco, dois braços, duas pernas e postura ere-ta: humanos, elfos (incluindo elfos-do-mar e do céu), meio-elfos, anões, halflings, goblinóides (goblins, hobgoblins e bugbears), ores, ogres e outras criaturas —nunca menores que um halfling ou maiores que um ogre. Um duplo pode copiar com perfeição qualquer indivíduo pertencente a uma destas espécies.

A transformação do duplo não é ilusória: vai enganar qualquer pessoa, mesmo aquelas com Sentidos Especiais ou que, por um motivo ou outro, sejam capazes de ver através de ilusões. Duplos são também imunes à Telepatia *e* todas as magias que tenham essa Vantagem como exigência.

Em sua forma natural, um duplo lembra algo parecido com um humano —com pele totalmente branca, e sem cabelos, orelhas ou rosto (mas ainda capaz de ver, ouvir e falar). Ele reverte a esta forma quando morre ou é levado Perto da Morte. Não se sabe como ocorre sua reprodução; é certo apenas que um duplo sempre consegue reconhecer outro, não importa que formas ambos estejam usando.

O duplo pode copiar alguém de duas maneiras: parcial ou total. Caso consiga apenas ver (e ouvir) seu alvo, então o duplo cria apenas um disfarce parcial — que engana os sentidos, mas não imita as habilidades e poderes especiais do alvo, nem suas memórias. Suas Características básicas (F1 -3, H2-4, R2-4, A2, PdFI -3) não mudam. Caso o alvo tenha asas, por exemplo, o duplo não poderá usá-las.

Caso consiga tocar o alvo, contudo, o duplo se torna uma cópia exata. Terá as mesmas Características, Vantagens, Desvantagens, Perícias, Focus, magias conhecidas... será idêntico nos mínimos detalhes! Sua insanidade também desaparece (pelo menos por algum tempo). Até mesmo roupas e pertences pessoais são duplicados. A única coisa que o duplo não consegue copiar são Armas Especiais e outros itens mágicos. Caso abandone uma

cópia total, o duplo só conseguirá fazê-la de novo se puder tocar o alvo outra vez.

O duplo não pode copiar totalmente mortos-vivos, cons-trutos, dragões (mesmo que estejam transformados em huma-nóides), meio-dragões, elemen-tais, invertebrados (como os demónios da tormenta), fadas e seres aparentados (dríades, nereidas, ninfas...). Mas ele ainda pode fazer cópias parciais (sem as Características, poderes ou habi-lidades) de todas essas criaturas.

Os duplos são, em geral, malignos — e loucos. Por trocar de mente e memórias o tempo todo, não conseguem formar uma personalidade própria. Estão sempre procurando formas me-lhores, jamaisficando satisfeitos. É comum entre eles adotar uma nova forma, livrar-se do alvo original (geralmente matando-o) e ocupar seu lugar, enganando seus amigos e familiares durante algum tempo.

Em geral o duplo não con-segue manter uma mesma forma por mais de 1d + 2 meses, antes de ficar inquieto (voltando a ser Insano) e começar a procurar outro alvo. Mas sabe-se de casos em que o duplo ocupou uma identidade durante anos, antes de morrer ou ser desmascarado. Isso costuma acontecer quando eles imitam alguém que possua um ou mais Códigos de Honra; uma vez que um Código jamais pode ser violado (mesmo por insanidade), talvez isso funcione como uma cura parcial para sua loucura.

Duplo: Fl -3, H2-4, R2-4, A2, PdFl -3

Insano: todo duplo tem alguma forma grave (-2 ou -3 pontos) de insanidade, sendo que Fobias, Histérico e Homicida são as mais comuns.

Elasmossauro

"Deve levar uma semana para a comida chegar ao estômago!"

— Sil, a halfling, estudante da Grande Academia Arcana

O elasmossauro é uma gigantesca fera pré-histórica com o corpo atarracado de uma tartaruga, quatro nadadei-ras no lugar das patas, *e* um imenso pescoço de serpente com sete metros — trazendo na ponta uma cabeçorra com dentes pontiagudos. Esse pescoço muito ágil oferece H4 para a cabeça, enquanto o resto do corpo tem H2.

O monstro existe no Mar Negro e demais águas próximas de Galrasia. Costuma apanhar grandes peixes e aves marinhas, mas pode atacar barcos para apanhar criaturas que estejam no convés.

Elasmossauro: F6, H2/4, R6, A2, PdFO

Sentidos Especiais: um elasmossauro possui Audição e Foro Aguçados. Ao fazer testes de Perícias, em situações que envolvem estes sentidos, a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil.

Membros Elásticos: o pescoço do elasmossauro pode alcançar inimigos distantes, que estejam a até l Om, sem precisar de Poder de Fogo para atacar a essa distância.

Ambiente Especial: um elasmossauro pode viver fora d'água, arrastando-se com auxílio das nadadeiras, durante até seis dias. Após esse prazo começa a perder l ponto de Força e Resistência por dia, que só podem ser restaurados após 24 horas na água. Elasmossauros recebem H +1 (ficando com Hl) para fugas e perseguições na água.

C l of OfltoC ClCiailW»

"Grande tamanho não é exclusividade das cri-aturas de Megalokk."

— Razlen Greenleaf, sumo-sacerdote de Allihanna

Elefante da Savana: a espécie mais comum, en-contrada na Grande Savana e, antigamente, em Tamu-ra. São bastante inteligentes e relativamente dóceis, treinados como animais de carga e montaria por muitos povos. A tromba é muito forte e habilidosa, capaz de realizar quase as mesmas façanhas de uma mão humana (com Hl). Em estado selvagem eles vivem em manadas, comandadas e protegidas pêlos machos. F3-4, HO/1, R3, AO, PdFl (água).

Mastodonte: o ancestral pré-histórico do elefante moderno, encontrado apenas em Galrasia. É um pouco

maior e mais peludo, mas idêntico ao elefante em outros aspectos. F3-4, HO/1, R3-4, Al, PdFl (água).

Mamute: maior e mais forte que o elefante comum, tem uma pelagem espessa e uma camada de gordura que os protege contra o frio. Embora sejam animais pré-históricos, eles não existem em Galrasia; vivem apenas nas Montanhas Uivantes. F4, HO/1, R4, Al, PdFl (água), Armadura Extra (frio/gelo).

Todos os elefantes podem, quando estão na água, usar a tromba para soprar jatos (FA=PdF+H+ld). Em terra, podem fazer um ataque por turno com as presas (FA=F+H + ld), dois com as patas dianteiras (FA=F+ld) ou esmagar com a tromba.

Se consegue acertar um ataque com a tromba, o elefante causa dano automático por Força nos turnos seguintes (FA=F+ld; a vítima é considerada Indefesa). Uma vítima aprisionada só consegue atacar se antes passar em um teste de Força, e só pode usar armas pequenas (causando um dano máximo de FA=F1 +ld). Ataques feitos por outros personagens exigem um teste de Habilidade-1, ou provocam na vítima metade do dano que causam ao elefante.

Dizem que o elefante tem uma excelente memória, aprendendo coisas rapidamente e jamais se esquecendo de nada; ele será capaz de reconhecer, anos depois, urn caçador que tenha tentado matá-lo. Eles também têm um terrível de ratos; alguns criadores dizem que os ratos-de-Tenebra costumam entrar pêlos ouvidos do elefante e matar o animal, devorando seu cérebro.

Elementais

"São bem úteis, quando você sabe fazê-los... e o que fazer com eles."

— Samarha, aluna da Grande Academia Arcana

Elementais são criaturas de outros planos, muito parecidas com os seres resultantes da magia Criatura Mágica. Ou seja, são seres mágicos feitos de um único elemento — ar, água, fogo, luz, terra ou trevas. A grande diferença é que elementais são seres vivos.

Todos os elementais possuem naturalmente as habilidades da magia Corpo Elemental, sem limite de tempo ou gasto de PMs. Elementais invocados também podem ter poderes extras por Focus elevados, dependendo do Focus original do invocador.

Os elementais são seres inteligentes. Eles não precisam de supervisão constante por parte do invocador para executar ordens. Infelizmente, um elemental arrancado de seu plano *de* origem tem como único desejo retornar o mais rápido possível. Para isso ele tem duas opções: cumprir uma missão para o invocador em troca de liberdade, ou então matá-lo — o que provocaria o cancelamento da magia, libertando a criatura. O mais comum é -que o elemental ataque primeiro e, se achar que o invocador é poderoso demais para ser vencido, só então -vai seguir suas ordens.

Um elemental que tenha sido escravizado por longos períodos pode tentar se vingar antes de voltar para casa. Contudo, existem casos raros de elementais que se tornam amigos do invocador e retornam pacificamente a esse plano sempre que ele chamar. É o caso de Slinnn, o elemental do ar que acompanha a maga Raven Blackmoon.

Magias e poderes que não afetam Construtos também não afetam elementais.

Elfo

"A Infinita Guerra acabou, elfo. Vocês perderam." —

Ghurrar Darkblood, comandante hobgoblin

Os elfos, às vezes chamados erroneamente de "duendes", são uma raça muito antiga — normalmente encontrada em mundos medievais mágicos com Arton. Em comum, quase todos têm as orelhas pontiagudas, olhos amendoados, traços delicados, afinidade com a natureza, talento para a mágica e uma vida muito, muito longa.

Exceto por esses detalhes, os elfos de Arton são fisicamente muito parecidos com os humanos. Têm a mesma altura e peso — e, embora sejam normalmente mais delgados, alguns se mostram tão musculosos e massivos quanto qualquer humano. Além das orelhas *e* olhos, elfos artonianos têm uma verdadeira coleção de outros traços exóticos. Muitos têm cabelos de cores estra-nhas: dourado, prateado, vermelho, verde, azul, roxo... quase sempre em tons metálicos. Olhos e cabelos negros são os mais raros. Os olhos também podem ser diferentes na forma — alguns elfos têm pupilas verticais, como os gatos e cobras; outros têm íris enormes, que ocupam quase todo o olho, como os animais em geral.

Em Arton também podemos encontrar elfos com cauda; longa, fina e com a ponta afiada, como a de um demónio. E outros, comoaarquimaga Niele,têm patas em vez de pés. Essas mutações, contudo, são raras.

O elfo nativo de Arton costuma atingir 250 anos de idade, em média três vezes mais que um humano — a mesma longevidade dos anões. Essa vida longa exerce forte influência sobre sua personalidade e ajuda a explicar seu comportamento. Elfos apreciam os prazeres da vida mais lentamente, e por isso são exigentes quanto à comida, roupa, beleza, artes e prazeres em geral. Apenas os maiores amigos e inimigos são lembrados por eles (afinal, é impossível lembrar de todo mundo que você conhece em cem ou duzentos anos...). Todas essas coisas costumam fazer com que os elfos sejam vistos pêlos humanos como frívolos, distantes e até arrogantes.

A origem dos elfos em Arton é controversa. Sabe-se apenas que eles não são nativos, que vieram de fora — não se sabe de onde. A mais antiga cidade élfica, Lenórienn, foi erguida no continente de Lamnor em pleno em território hobgoblin, dando início a uma série secular de conflitos que ficaria conhecida como a Infinita Guerra. Em sua arrogância, os elfos jamais aceitaram qualquer acordo ou aliança com as outras "raças inferiores" — provocando o ressentimento dos reinos humanos, que assinaram então o Tratado de Lamnor: todos passariam a ignorar os elfos, sem jamais interferir em seus assuntos.

Infelizmente para os elfos, surgiu o vilão Thwor Ironfist — a Foice de Ragnar, o líder previsto pelas profecias dos goblins gigantes. Ele unificou todos os goblinóides em um exército invencível que ficaria conhecido como a Aliança Negra. Diante de tal força, Lenórien caiu. Quase todos os seus habitantes foram mortos. Caravanas de sobreviventes fugiram de Lamnor e vieram para Arton, onde vivem humilhados entre os humanos ou em peregrinação constante, jamais se estabelecendo em um mesmo lugar. Não existe mais uma nação élfica em Arton.

Elfos recebem um bónus de +1 em Habilidade e +1 na FAquando usam espadas longas ou arcos. Isso significa que, para receber o bónus, devem personalizar seu dano como Força (corte) ou Poder de Fogo (perfuração); o jogador deve escolher apenas um deles. O dano personalizado significa que estão usando espadas ou arcos.

Elfos são capazes de ver no escuro com perfeição — mas não na escuridão total: para isso deve existir uma iluminação mínima, por menor qye seja. Eles fazem seus testes de Resistência com um redutor de -l. Isso não tem efeito sobre seus Pontos de Vida ou de Magia.

Aconvivência com os humanos tem levado ao surgimento de meio-elfos. Um meio-elfo é resultado da união entre um humano e uma elfa, ou um elfo e uma humana. No entanto,

eles não possuem a maioria das habilidades dos elfos: podem apenas ver no escuro (com iluminação mínima) e vivem duas vezes mais que os seres humanos.

Embora tenham sido criados pela deusa Glórienn, os elfos atuais estão se afastando dela, magoados com sua , situação. Eles estão se voltando para Allihanna, Khalmyr, Lena, Marah e outros. Um meio-elfo clérigo pode servir a qualquer divindade que aceite apenas humanos e/ou elfos. Meio-elfos também podem ser paladinos.

Elfo (2 pontos): personagens jogadores podem ser elfos. Esta é uma Vantagem Única que inclui visão noturna, H + l (até um máximo de H5), FA+1 com espadas ou arcos, -l em testes de Resistência.

Meio-Elfo (O pontos): personagens jogadores podem ser meio-elfos. Esta é uma Vantagem Única que oferece apenas visão noturna.

Elfo-do-Céu

"Um elfo COM ASAS?! Isso já passou dos limites! Vamos, me dê essa garrafa!"

— Biggorn, minotauro e taverneiro de Gorendill

Esta história é contada pêlos clérigos de Megalokk, mas rejeitada pêlos sacerdotes de Glórienn. Houve uma época em que Hydora, o maior e mais poderoso dos dragões azuis, apaixonou-se por uma donzela élfica da antiga cidade de Lenórienn. Ela, imensamente honrada, aceitou deixar sua gente e viver para sempre como companheira do deus-dragão. (Na verdade, as entrelinhas da história dizem que a donzela não teve muita escolha; Hydora exigiu sua mão em troca de NÃO exterminar os elfos...)

Os dragões azuis são conhecidos por viver sempre em voo, tocando o chão raras vezes durante suas vidas. Então, para ter sua querida sempre ao seu lado, Hydora deu-lhe asas. E seus filhos, tempos mais tarde, vieram a formar uma sub-raça de elfos alados.

Os elfos-do-céu são idênticos a seus parentes terrestres em todos os aspectos, exceto pelo fato de que têm asas — membranosas, sem penas, como asas de dragão. São extremamente raros, quase lendários: um deles poderia viajar durante séculos sem jamais encontrar um semelhante. A capital Valkaria registra a aparição de apenas três ou quatro deles na cidade desde sua fundação.

Como herança de seu ancestral dragão azul, os elfos-do-céu podem voar por quanto tempo quiserem, sem nunca parar para descansar (não estão sujeitos ao limite de Resistência para determinar sua velocidade de viagem). Eles podem até dormir enquanto voam! Caçando pássaros e bebendo das nuvens, um elfo-do-céu poderia viver uma vida inteira sem jamais tocar o chão.

Quando cruzam com elfos terrestres, os elfos-do-céu podem gerar filhos com asas (30% de chance). Quando cruzam com humanos, podem gerar humanos ou meio-elfos, SEMPRE sem asas. Sendo tão raros, nunca chegam a formar comunidades (mesmo casais são raridade). Elfos-do-céu vivem tanto quanto os elfos terrestres (250 anos).

Elfo-do-Céu (3 pontos): personagens jogadores podem ser elfos-do-céu. Esta é uma Vantagem Única que - inclui visão noturna, H + l (até um máximo de H5), Levitação, -l em testes de Resistência. Eles não recebem bónus com espadas ou arcos.

Levitação: voando, elfos-do-céu empre têm velocidade normal igual à sua Hx20 (ignore a Resistência), e velocidade máxima igual a l Om/s com H l, 20m/s com H2, 40m/s com H3 e assim por diante.

Elfo-do-Mar

"Ah, os humanos! Todos iguais! Mesmo aqueles que se mostram mais nobres e puros são MONSTROS na alma!"

— Deenar, elfo-do-mar

São infinitas as maravilhas submarinas de Arton, mas nenhuma se compara aos elfos-do-mar. Enquanto a raça humana predomina em terra firme e os elfos terrestres perderam seu reino em Arton-sul, no mar podemos encontrar vastos reinos dominados por seus primos submarinos.

Elfos-do-mar têm as mesmas orelhas pontiagudas (às vezes com raios, feito barbatanas) e olhos amendoados de suas contrapartes da superfície, mas as semelhanças físicas terminam aí. São criaturas de pele perolada ou azul-acinzentada, como os golfinhos. Os olhos e cabelos têm cores que variam de indivíduo para indivíduo: verde, azul, roxo, rosa e, mais raramente, vermelho ou dourado. Quando estão na água, respiram pelas narinas e expelem a água por seis fendas branquiais nas costas. Em terra, essas fendas se fecham e os pulmões funcionam de forma normal. Algumas raças têm membranas entre os dedos, enquanto outras têm mãos e pés normais — mas com nadadeiras nas laterais das pernas e antebraços.

Elfos-do-mar vestem pouca roupa. Quase sempre apenas tangas na parte inferior, feitas de couro de peixe ou fibras de alga-marinha. Armaduras seriam inaceitáveis, exceto certas peças raras, desenhadas para não interferir com a natação. As elfas usam na parte superior peças feitas de conchas, ou conservam os seios nus — afinal, como seu peso não é incómodo embaixo d'água, não existe qualquer razão para cobri-los. Elfos-do-mar não têm infravisão, mas possuem um sonar com alcance de 120m (apenas embaixo d'água).

Cada elfo-do-mar tem o poder de se transformar em uma criatura marinha. Eles podem fazer isso até três vezes por dia. Nessa forma ganham os mesmos poderes e habilidades da forma animal, mas não podem usar magia. Esse poder funciona apenas embaixo d'água; um elfo transformado ainda pode sair da água se sua forma animal é capaz disso, mas não poderá voltar ao normal. Um elfo-do-mar sempre irá reconhecer outro, não importando a forma que possua no momento.

A forma animal depende do temperamento de cada elfo. A grande maioria deles se transforma em golfinhos e lontras-marinhas. Infelizmente, existem elfos tão malignos que suas formas animais são monstruosas...

Um elfo-do-mar pode viver em terra firme, mas a permanência no mundo seco provoca imensa dor e debilitação de seu organismo. Mergulhar em água do mar vai restaurar sua saúde em quinze minutos. Água doce não cura os danos, mas detém e impede a degeneração. Se mergulhar em água doce ou salgada pelo menos a cada dois dias, um elfo-do-mar pode viver em terra sem problemas.

Ao contrário dos elfos sem pátria espalhados em terra firme, os elfos-do-mar vivem em comunidades — ou

mesmo reinos. Sabem lutar quando preciso, mas são pacíficos, vivendo em harmonia com a natureza. Os golfinhos são seus maiores amigos, e *as* únicas criaturas em quem realmente confiam. Odeiam selakos (como são chamados os tubarões em Arton), caçando e matando esses predadores assim que os encontram.

Como armas favoritas, preferem o tridente, o arpão e a rede. Algumas comunidades de elfos-do-mar têm um tabu muito rigoroso a respeito de mulheres e armas: uma elfa é reponsável apenas pela colheita de vegetais ou pequenos animais, fabricação de roupas e utensílios, preparação de comida e outras atividades domésticas. Elas são proibidas de caçar, pescar ou lutar. Não é permitido a elas assistir os treinos de combate dos elfos. Não podem nem mesmo tocar em armas — uma arma tocada por uma elfa será imediatamente destruída, pois acredita-se que se tornou uma arma maldita. Essa crença é tão forte que, se um elfo-do-mar usa uma arma que acredite ter sido tocada por uma mulher, ele sofre penalização de Habilidade -l.

Os elfos-do-mar têm tecnologia muito primitiva. Eles não podem acender fogo e nem forjar metais, elementos indispensáveis para uma civilização avançada. Fabricam suas armas e ferramentas com pedra, coral e madrepérola (material extraído da concha de moluscos). Também sabem aproveitar partes de animais marinhos: usam conchas e cascos de tartaruga como escudos, e garras de crustáceos gigantes para fazer machados, espadas e lanças. Embora reclusos, eles também podem negociar armas e ferramentas metálicas com habitantes da superfície.

Elfo-do-Mar (O pontos): personagens jogadores podem ser elfos-do-mar. Esta Vantagem Única segue as regras normais para Anfíbios vistas no **Manual 3D&T.** Ela oferece a capacidade de se mover na água com velocidade normal; Radar (de Sentidos Especiais), mas apenas embaixo d'água; até l dia por ponto de Resistência fora d'água, então começa a perder 1 ponto de Força e Resistência por dia; recebe H+l (ficando com HI) para fugas e perseguições na água; e Vulnerabilidade (calor/fogo). Elfos-do-mar também possuem uma Forma Alternativa própria.

Formas Alternativas: todos os elfos-do-mar podem se transformar em lontras (FO, H2, RO, AO, PdFO) ou golfinhos (F1, H3, RI, AO, PdFO), sem custo extra em pontos. Caso deseje uma Forma Alternativa mais poderosa, um elfo-do-mar pode comprar esta Vantagem por 2 pontos em vez de 4, mas válida apenas para uma criatura marinha. Nesta forma ele ainda sofre efeito de todas as suas Desvantagens, incluindo fraquezas de Anfíbio.

Ente

"Meu senhor..." — Adrielle, druida

Entre as árvores mais antigas de Arton, algumas conseguiram acumular tanta sabedoria que transcenderam os limites entre o vegetal e o animal. Esses seres especiais podem se transformar em humanos ou elfos, capazes de andar e falar — mas ainda tão fortes e resistentes quanto uma árvore.

Em sua forma humana, entes parecem pessoas maduras e sábias, muitas vezes confundidas com druidas. A forma humana não pode ser usada durante o dia — nesse período a árvore precisa realizar fotossíntese. É também difícil para ele ficar distante de sua floresta por muito tempo. Na verdade, é comum para um ente permanecer na forma de árvore durante anos, usando as pernas apenas quando realmente necessário. Mesmo como árvore eles -podem se comunicar, por telepatia, com qualquer criatura presente em sua floresta.

Entes atuam como protetores das florestas que habi- -tam. Eles nunca podem mentir. Em combate, podem

esticar os braços como se fossem cipós para esmagar os inimigos (dois ataques porturno, FA=F+H+ld).Todososdruidas reconhecem os entes como representantes diretos de Allihanna, e jamais questionam suas ordens. As dríades, por outro lado, não gostam muito deles: acham todos os entes "velhos resmungões".

Ente: F6-8, H3-4, RI 0-12, A4-5, PdFO

Membros Elásticos: os braços do ente podem alcançar inimigos distantes, que estejam a até lOm, sem precisar de Poder de Fogo para atacar a essa distância.

Telepatia: entes podem tentar ler a mente de alguém que consigam ver. A vítima tem direito a um teste de Resistência para evitar. Em combate, o ente gasta 1 PM para cada utilização.

Ambiente Especial: um ente pode ficar distante de sua floresta durante até 10-12 dias. Após esse prazo começa a perder l ponto de Força e Resistência por dia, que só podem ser restaurados após 24 horas na floresta. Entes recebem H + l
- (ficando com H11-13) para fugas e perseguições na floresta.

Código de Honra: entes seguem o
- Código de Honra da Honestidade.

Vulnerabilidade: um ente tem Armadura 2 contra ataques baseados em calor/fogo.

Escorpião-Gígante

"Alguém me ajude! Ele vai..."

-. **— Kordiane, aventureira (últimas palavras)**

Uma versão muito maior e mais agressiva do escorpião comum, estes monstros medem até l ,80m de com-
- primento. Podem ser encontrados em estado selvagem, mas também são usados pêlos homens-escorpião como ~" cães de guarda e de caça. Fazem dois ataques por rodada _ com as garras (FA=F + H + ld), sempre contra o mesmo alvo; se os dois ataques vencem a FD da vítima, esta fica -. presa e Indefesa contra novos ataques até ter sucesso em um teste de Força.

O escorpião pode atacar qualquer vítima presa nas
- garras com o ferrão venenoso na cauda, sem precisar fazer nenhum teste. Além do dano do ferrão (FA=F+ld), a ~ vítima deve fazer um teste de Resistência +1: falha significa um dano extra de l 5 PVs.

Escorpião-Gigante: F2, H2, R3, A2, PdFO

Membros Elásticos: a cauda do escorpião-gigante ^- pode alcançar inimigos distantes, que estejam a até lOm, l sem precisar de Poder de Fogo para atacar a essa distância.

Eskaravelho

"Sozinho? Pensam em saquear este templo por-l que acham que estou sozinho? Ah, mas estão enga-. nados. Percebem aquelas jóias na parede?"

— Taliran Meia-Noite, clérigo de Tenebra

Esses terríveis besouros negros de aspecto metálico chegam a medir quase lOcm de comprimento. Suas mandíbulas são mais fortes que alicates, capazes de cortar facilmente madeira, metal e ossos (3d de dano).

Eskaravelhos vivem em antigas tumbas em pirâmides protegidas pêlos deuses Azgher e Tenebra, colocados ali para caçar ladrões de tesouros. Nunca podem ser totalmente destruídos e nem envelhecem; quando em hibernação, ficam imóveis e podem ser muito facilmente confundidos com jóias (para a infelicidade de quem meter um deles no bolso...).

Os besouros aparecem em bandos de 2d indivíduos. Podem ser despertados pela umidade presente na respiração de pessoas, pela luz ou calor de tochas, ou por qualquer movimento brusco nas proximidades. Eles nunca atacam, respectivamente, clérigos de Azgher e Tenebra.

Eskaravelho: FO, H4, RO, Al, PdFO

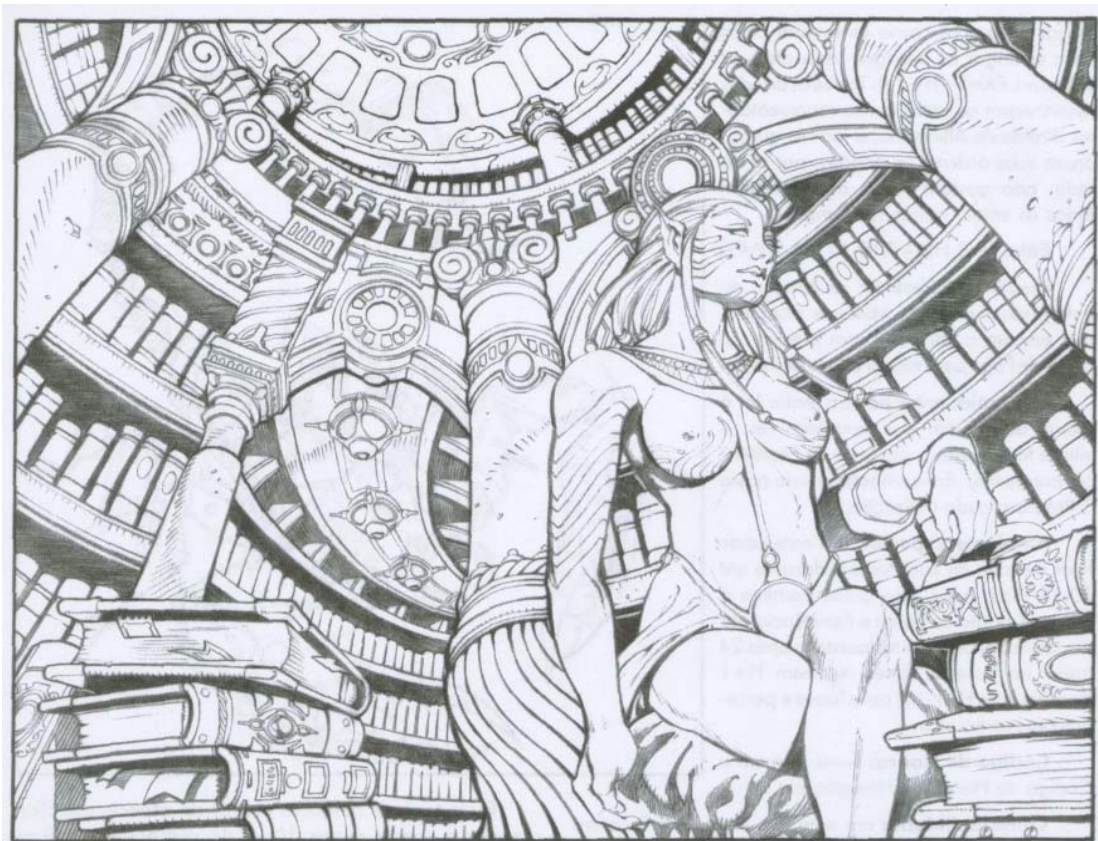
Imortal: mesmo depois de mortos, eskaravelhos sempre voltam à vida após l d horas.

Levitação: voando, eskaravelhos têm velocidade normal igual a l Okm/h e velocidade máxima igual a 80m/s.

Esfinge

"Então me responda: o que é que tem cinco cabeças, uma de cada cor, e a cabeça vermelha comanda as demais?"

— Baarlukia, esfinge e livreira de Vectora

Normalmente representadas como monstros mágicos com corpo de leão, cabeça humana e asas, as esfinges são um tanto diferentes em Arton. De fato, esta forma clássica é vista apenas nos machos da espécie. As fêmeas têm aparência quase humana, com olhos de leoa. Fêmeas

também têm asas, mas podem fazê-las sumir ou ressurgir magicamente conforme sua vontade. Quase todas têm poderes mágicos; geralmente conhecem todas as magias permitidas para seus Focus — e mais algumas!

Esfinges fêmeas podem viver com os humanos em sociedade — coisa que elas geralmente fazem. Já os machos, mais reclusos e paranóicos, preferem a solidão de ruínas abandonadas e cavernas antigas. Esfinges são tão raras que suspeita-se existir não mais de uma dúzia em toda Arton: *a* única publicamente conhecida é Baarlukia, proprietária de uma livraria em Vectora.

O principal ponto fraco de todas as esfinges são as charadas: elas nunca atacam uma vítima antes que ela falhe em responder uma charada. Na verdade, quase toda a cultura das esfinges se baseia em enigmas e charadas. Existe até a crença de que esfinges femininas falam apenas através de perguntas, e as masculinas apenas através de respostas.

As esfinges também apreciam guardar conhecimento. Elas são famosas por conhecer muitos idiomas, magias (mesmo que nem sempre sejam capazes de lançá-las) e propriedades de objetos mágicos.

Esfinge: F2-3, H l-4, R2-3, A3-5, PdFO

Idiomas: esfinges sabem falar quase todas as línguas existentes. Dispensam testes para Tarefas Fáceis, fazem testes de H+l para Tarefas Médias, e H-2 para Tarefas Difíceis envolvendo idiomas.

Levitação: voando, esfinges têm velocidade normal igual à sua Hx20 ou Rx20km/h (aquele que for menor), e velocidade máxima igual a l Om/s com H l, 20m/s com H2, 40m/s com H3 e assim por diante.

Magias: esfinges têm Focus 0-5 em Caminhos variados.

Código de Honra das Esfinges: uma esfinge -nunca ataca alguém antes que esta pessoa falhe em responder uma charada (a menos, é claro, que seja " atacada primeiro).

Esmagador

"Ele está quebrando meu braço! FAÇAM ALGUMA COISAS!"

— Maeriana Antarin, guerreira

Esmagadores são ferozes criaturas insetóides, me dindo mais de um metro de comprimento. Têm uma forte carapaça parecida com a dos tatus, doze patas e poderosas mandíbulas. As patas têm ganchos que permitem a eles escalar qualquer superfície de forma excepcional — podem lutar mesmo quando estão nas paredes ou teto, sem nenhuma penalidade. Habitam túneis e cavernas, sendo bastante comuns em Doherimm.

Sua boca é pequena, mas as presas são fortes o bastante para esmagar ossos. Quando um esmagador consegue fazer um ataque bem-sucedido (que vença a FD da vítima), ele trava as mandíbulas; elas ficam fechadas à volta da vítima, causando dano com FA=F+ld, *e* a vítima é considerada Indefesa. O esmagador pode ser arrancado com um teste de Força, feito por qualquer personagem (mesmo aquele que estiver preso), mas o inseto não sofre dano com isso.

Um ninho de esmagadores abriga perto de 3d larvas grandes, gordas e inofensivas, com FO, HO, RO, AO, PdFO. Alimentam-se de cadáveres humanos deixados ali pêlos esmagadores adultos. Às vezes o amontoado de larvas

esconde tesouros que faziam parte dos cadáveres.

Esmagador: F3, H2, R3, A3, PdFO

Esqueleto

"Desde aquele dia nunca mais consegui apanhar as armas ou pertences de um cadáver..."

— Hillgan Sombra, ladrão aventureiro

Estes são o tipo mais fraco de morto-vivo — simples amontoados de ossos que andam e lutam. Eles não surgem naturalmente; costumam ser invocados por magos necromantes e clérigos (um ato considerado criminoso e maligno em todo o Reinado) para atuar como guardas. É raro que sejam encontrados sozinhos: costumam agir em bandos de 2d indivíduos.

Além das imunidades normais possuídas pêlos mortos-vivos, esqueletos não podem ser afetados por ataques baseados em frio ou gelo (sejam mágicos ou não) e sofrem dano menor quando atacados com armas cortantes ou perfurantes (afinal, não têm carne que possa ser ferida). Por outro lado, eles são os únicos mortos-vivos que NUNCA podem recuperar Pontos de Vida, nem mesmo com descanso ou magia. Uma vez danificados, é para sempre — e uma vez destruídos, nunca podem ser restaurados.

Quase todos os esqueletos são silenciosos, totalmente mudos; aqueles capazes de falar o fazem com uma voz estridente e arranhada. Um esqueleto nunca pode se fazer passar por um ser humano, mesmo disfarçado.

Esqueleto: FO-2, HO-2, RO-1, AO-2, PdFO-1

Esqueleto (-2 ou -3 pontos): personagens jogadores podem ser esqueletos. Esta Vantagem Única oferece todos os poderes de fraquezas de um Morto-Vivo **(Manual 3D&T,** pág 47), além de Invulnerabilidade (Frio/Gelo) e Armadura Extra (corte, perfuração). Para esqueletos capazes de falar, o custo da Vantagem é -2 pontos; para mudos, -3 pontos.

Morto-Vivo: mortos-vivos são imunes a todos os venenos, doenças, magias que afetam a mente e quaisquer outras que só funcionem com criaturas vivas. Eles podem ser afetados por magias como Controle ou Esconjuro de Mortos-Vivos. Não podem ser curados com Medicina, nem com magias, poções e outros itens mágicos de cura (usadas contra eles, causam dano em vez de curar). Nunca podem ser ressuscitados, exceto com um Desejo. Enxergam no escuro e nunca precisam de sono, mas podem repousar para recuperar PVs e PMs.

Armadura Extra: esqueletos têm Armadura duas vezes maior contra ataques baseados em corte e perfuração.

Invulnerabilidade: esqueletos são invulneráveis a ataques baseados em frio e gelo.

Familiares

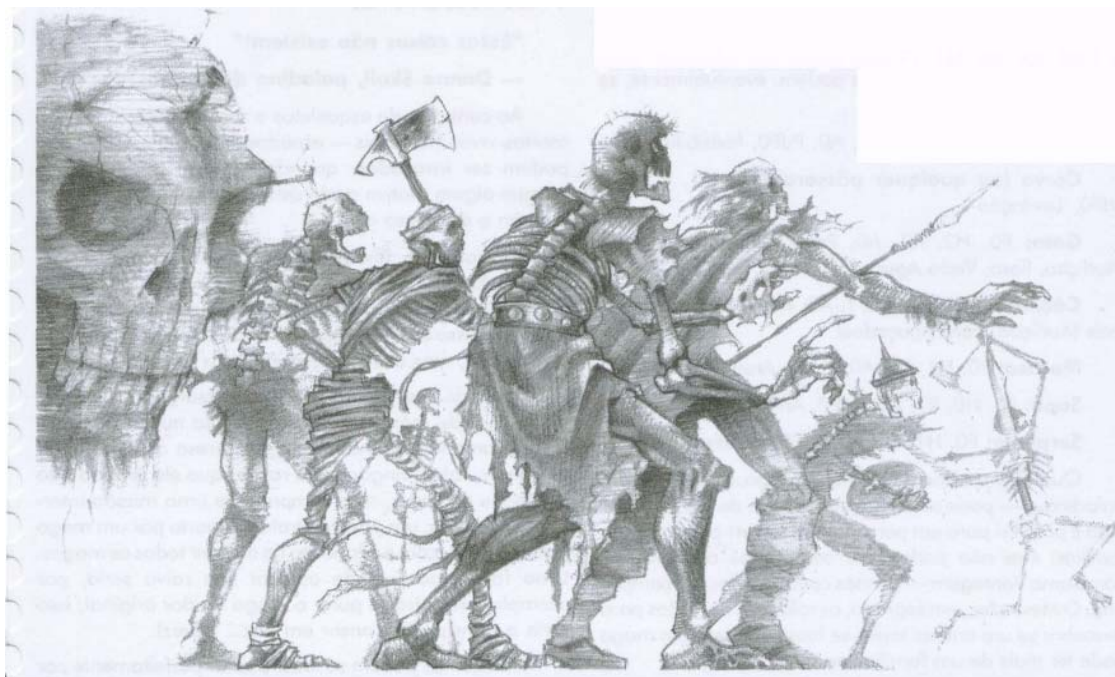
"Não é engraçado como os magos sempre têm algum bicho com eles?"

— Fildo Didowicz, líder dos Bons Halflings

O arquimago Vectorius afirma veementemente que a magia é uma energia natural, existente desde o nascimento do Universo; Talude, seu grande rival pelo título de maior mago vivente de Arton, defende que toda a mágica do mundo é uma dádiva oferecida por Wynna, a Deusa da Magia.

Se Wynna foi mesmo responsável pela criação da mágica, talvez nunca ninguém saiba ao certo. Mas o fato é que esta caprichosa deusa realmente protege todos os praticantes de magia — e uma de suas maiores bênçãos para os magos são os familiares.

Um familiar é um animal normal de pequeno porte (gato, corvo, sapo, serpente...) que, quando convive com um mago, pode partilhar suas habilidades e aumentar seus poderes.

Um familiar une-se totalmente a seu dono, como se fosse um Parceiro. Eles passam a ser como uma só criatura, combinando suas Características mais altas (muito prova-' velmente as do próprio mago serão superiores) e Vanta-gens. Exemplo: um mago com Fl, H4, R2, A3, PdFl e

Arena une-se a um corvo familiar com FO, Hl, RI, AO, PdFO e Levitação. Agora a dupla terá Fl, H4, R2, A3, PdFl, Arena, Levitação (o mago também será capaz de voar) e Pontos de Magia Extras x l.

Desnecessário dizer que os PMs Extras oferecidos pelo familiar são muito úteis para abastecer mágicas. Por esses e outros motivos, familiares são extremamente cobiçados pêlos magos — sendo muito comum que eles adotem bichos de estimação, esperando que um dia se tornem familiares.

A natureza exata dos familiares não *é* muito clara: alguns pensam que eles são animais normais cujos poderes despertam através da convivência com magos; outros dizem que eles já nascem com poderes, e apenas esperam que apareça uma pessoa digna para se revelar. *De* qualquer forma, é impossível identificar um familiar de qualquer outra maneira — excefo pela convivência e descoberta natural. Quanto mais o tempo passa, maior a chance de que o familiar se revele. Para cada mês *de* convivência com um mago, role 3d: com um resultado total de 5 ou menos, o bicho se torna um familiar.

Estes são os animais que podem, eventualmente, se tornar familiares.

Camaleão: **FO, HO, RI, AO, PdFO, Invisibilidade**

Corvo (ou qualquer pássaro): **FO, Hl, RO, AO, PdFO, Levitação**

Gato: **FO, H2, RO, AO, PdFO, Sentidos Especiais (Audição, Faro, Visão Aguçadas)**

Cão/Lobo: **F l, Hl, RO/1, AO, PdFO, Sentidos Especiais (Audição, Faro Aguçados)**

Macaco: **FO, Hl, RI, AO, PdFO, Arena (florestas)**

Sapo: **FO, HO, RI, AO, PdFO, Arena (pântanos)**

Serpente: **FO, Hl, RO, AO, PdFO, Paralisia**

Qualquer usuário de magia — mago, clérigo, bardo, paladino... — pode receber os benefícios de um familiar. Não é possível para um personagem recém-criado ter um familiar; eles não podem ser comprados com pontos, como uma Vantagem — apenas conquistados em campanha. O Mestre faz, em segredo, as rolagens de dados para descobrir se um animal torna-se familiar. Nenhum mago pode ter mais de um familiar ao mesmo tempo.

Fantasma

"Essas coisas não existem!"

— Danna Skull, paladino de Tanna-Toh

Ao contrário de esqueletos e zumbis, fantasmas são mortos-vivos imateriais — espíritos descarnados. Eles não podem ser invocados; quando surgem, geralmente *é* porque algum motivo poderoso e particular impede que tenham o descanso eterno.

Obviamente, fantasmas não têm um corpo físico. Sofrem dano APENAS por magia e armas mágicas. Eles podem levantar peso, atacar e realizar demais atos, mas não fazem isso com seu corpo verdadeiro — e sim por força de vontade, mas usando seus atributos físicos normais.

Quando destruídos, fantasmas ressurgem mais tarde no local onde morreram. Um fantasma nunca pode ser completamente eliminado; ele está preso a este mundo por amor, raiva, vingança ou razões que ele próprio não consegue entender, mas sempre será uma missão interminável. Assim, um príncipe traído e morto por um mago pode retornar com o propósito de destruir todos os magos. Uma forma possível de aplacar sua raiva seria, por exemplo, encontrar e punir o mago traidor original; isso faria o príncipe descansar em paz... talvez!

Fantasmas podem se fazer passar perfeitamente por

humanos vivos — exceto ao toque, é claro. Eles também revelam sua real natureza quando usam qualquer poder sobrenatural; nesse momento se tornam translúcidos, semitransparentes. Fantasmas nunca podem ser magos ou "clérigos, a menos que tivessem essa ocupação quando estavam vivos. Nesse caso, eles nunca podem aprender novas magias.

Como algumas múmias, todos os fantasmas podem exalar uma aura mágica de medo.

Fantasma: Fl -3, HO-4, R2-5, AO-4, PdFO-4 (frio/gelo)

Morto-Vivo: fantasmas são imunes a todos os venenos, doenças, magias que afetam a mente e quaisquer outras que só funcionem com criaturas vivas. Eles podem ser afetados por magias como Controle ou Esconjuro de Mortos-Vivos. Não podem ser curados com Medicina, nem com magias, poções e outros itens mágicos de cura (usadas contra eles, causam dano em vez de curar). Só podem recuperar PVs com descanso ou com a magia Cura para os Mortos. Nunca podem ser ressuscitados, exceto com um Desejo. Enxergam no escuro e nunca precisam de sono, mas podem repousar para recuperar PVs e PMs.

Imortal: um fantasma nunca pode ser completamente destruído, e sempre retornará caso isso aconteça.

Invisibilidade: fantasmas podem se manter invisí-^veis por quanto tempo quiserem. Quando entram em combate, podem continuar invisíveis durante uma rodada para cada ponto de Habilidade.

Invulnerabilidade: um fantasma é invulnerável a todos os ataques, exceto magia e armas mágicas.

Levitação: um fantasma pode voar com velocidade normal e máxima definidas por sua H e R.

Magias: fantasmas podem usara magia Pânico, com alcance igual à sua Resistência, como uma habilidade natural, sem gastar PMs.

Possessão: se tiver sucesso em um teste de Resistência, o fantasma pode possuir o corpo de uma criatura que esteja desacordada, durante um número de horas igual à Resistência da vítima. Enquanto está usando este corpo, o fantasma possui todas as suas Características, Vantagens e Desvantagens (mas não memórias, Perícias ou valores morais, como Códigos de Honra).

Devoção: um fantasma está preso a uma missão ou maldição de algum tipo, como assombrar uma casa, proteger um túmulo ou perseguir uma família. Ele sofre um redutor de-l em todas as suas Características quando faz algo que se desvia dessa missão.

Fénix

"São as mais nobres entre as criaturas." —

Magoor, sumo-sacerdote de Thyatis

As aves fénix são criaturas lendárias, cuja existência em estado selvagem ainda não foi totalmente confirmada: sabe-se apenas que elas podem ser . invocadas através de uma magia específica — mas \-v não existe certeza de onde elas vêm. Portanto, se elas existem na natureza ou são criadas pela mágica, até agora não se sabe.

As fénix muito inteligentes e nobres; não obedecem ordens, mas estarão sempre prontas a lutar por uma causa justa. Uma fénix sempre ganha a iniciativa em combate. Em casos extremos a ave pode se sacrificar, explodindo em uma chuva de chamas que provoca dano de l Od em todos os inimigos (mas não aos aliados) a até l OOm. Dessa chuva se originam l d-1 jovens fénix, pois diz a lenda que assim elas se reproduzem: as fénix nascem apenas como fruto de um sacrifício heróico.

As penas de uma fénix são ingredientes valiosíssimos para a produção de poções e itens mágicos; a plumagem de uma ave inteira vale 60 Pontos de Experiência para esse propósito. No entanto, aves fénix são animais sagrados do deus Thyatis. Dizem que matar uma delas atrai uma Maldição (sem ganhar pontos por ela) sobre o assassino: este se tornará Imortal, mas terá seus Pontos de Vida totais reduzidos a l PV — dali por diante morrendo sempre que receber o mínimo dano. Uma conhecida vítima desta maldição é Hyaku-nen, o Imortal.

Fénix: F5, H6, R7, A6, PdF8

Magias: fénix possuem Fogo 5, Luz 3, Ar 3. Podem lançar todas as magias de cura e outras que tenham Clericato como exigência.

Levitação: voando, fénix têm velocidade normal de 60km/h e uma altíssima velocidade máxima de 240m/s.

Telepatia: fénix podem tentar ler a mente de alguém que consigam ver. A vítima tem direito a um teste de Resistência para evitar. Em combate, um manta gasta l PM para cada utilização.

Fil-Gikim

"Justamente quando pensávamos que os demônios-formiga podiam ser vencidos... descobrimos coisa PIOR!"

— Arkam, líder do Protetorado do Reino

Descoberto muito recentemente, este demónio recebeu como nome a antiga palavra tamuraniana para "assassino de Gikim" — um bravo guerreiro anão morto durante a missão que revelou a existência deste monstro.

Os fil-gikim podem ser o próximo nível na hierarquia dos demónios, logo

)cima dos tai-kanatur. Parecem grandes lagostas medindo 2,5m de altura, com quatro braços e quatro patas. Fazem quatro ataques por turno com FA=F+ld, ou então dois ataques com FA=F+H+ld. As duas garras inferiores, embora fortes, são menores e servem para trabalhos delicados. As maiores, por outro lado, são terríveis: possuem efeito vorpal. Caso a criatura consiga um Crítico ao rolar sua Força de Ataque, e caso a vítima receba qualquer dano, esta deve fazer um teste de Armadura; se falhar, será decapitada, sofrendo morte instantânea. Se tiver sucesso, sofre dano normal.

Este tipo de monstro é raro na periferia das áreas de Tormenta; ele pode ser encontrado apenas em regiões mais profundas, a mais de l km da fronteira. Parecem mais numerosos nas proximidades de prédios e outras estruturas: suspeita-se que sejam simples sentinelas que vigiam e protegem esses lugares — e nesse caso fica difícil imaginar que tipo de monstros pode haver lá dentro...

Fil-Gikim: *f4-6,* H4, R5-8, A4, PdFO

Invulnerabilidade: todos os demónios da Tormenta são invulneráveis a ácido, veneno, eletricidade, fogo normal *e* qualquer ataque não mágico.

Armadura Extra: o fil-gikim tem Armadura duas vezes maior (A8) contra fogo mágico.

Fofo

"Por que se preocupar com certas coisas quando se pode contar com a ajuda de um bichinho tão versátil e prestativo?"

— Samarha, ex-aluna (expulsa!) da Grande Academia Arcana

Aventureiros experientes sabem temer certas criaturas amorfas, gelatinosas, que rastejam pelas masmorras devorando tudo em seu caminho. Existe, contudo, uma variedade inofensiva e facilmente domesticável destes seres. Estudiosos preferem chamá-lo de plasmóide doméstico, mas o nome popular é bem mais adequado: "fofo".

O bicho lembra uma grande massa de pão, tanto na consistência quanto na cor. É quente e macio ao toque. Pode produzir tentáculos para manipular objetos, ou moldar seu corpo em formas variadas; uma tenda, travesseiro, pára-quedas, saco-de-dormir, bola de praia e quaisquer outras. Não pode assumir formas que exijam uma consistência muito dura, como lâminas ou ferramentas, pois é macio demais para isso. O dano máximo que pode causar em qualquer forma é igual a FA=F+ld. Sua grande rapidez também torna fácil se esquivar.

Fofos são muito afetuosos e apreciam o toque e calor do corpo humano. À noite costumam se esgueirar para a cama do dono, enfiando-se sob o cobertor (ou substituindo o próprio cobertor). Produzem um ruído característico, algo parecido com "brl-brl-brl".

Fofo: F1 -2, H3-4, RI -2, AO, PdFO

Membros Elásticos: os tentáculos de um fofo podem alcançar inimigos distantes, que estejam a até lOm, sem precisar de Poder de Fogo para atacar a essa distância.

Invulnerabilidade: um fogo nunca sofre dano por contusão, corte ou perfuração, pois consegue até se dividir em várias criaturas menores para depois unir-se novamente.

Fogo-Fátuo

"Luzes? Na velha mansão? Muito bem, vamos dar uma olhada..."

— Todd Galliran, clérigo de Khalmyr (desaparecido)

Estas criaturas mágicas habitam pântanos, cemitérios e outros lugares assombrados — sendo muitas vezes confundidas com as próprias almas dos mortos. Têm a forma de esferas luminosas flutuantes, que andam em bandos de ld + 2.

O fogo-fátuo se alimenta de almas. Seu toque ignora a Armadura do alvo e ataca com FA=H + ld. Quando a vítima chega a O Pontos de Vida, no turno seguinte o bando suga a energia de sua alma completamente, impedindo que seja ressuscitada de qualquer forma (apenas um Desejo poderá fazê-lo). Fogos-fátuos são inofensivos contra Construtos, mas PODEM sugar a alma de Mortos-Vivos.

Fogos-fátuos são completamente imunes a todas as formas de magia e armas mágicas (incluindo Arma Especial). Eles sofrem dano apenas por armas e ataques normais — bastando um ponto de dano para destruir cada criatura. Caso metade do bando ou mais seja destruído, os sobreviventes tentarão fugir.

Fogo-Fátuo: FO, H4, RO, AO, PdFO

Levitação: o fogo-fátuo não voa realmente, apenas flutua como se tivesse Hl.

Invulnerabilidade: o fogo-fátuo é invulnerável a todas as magias, armas mágicas e ataques mágicos.

Formiga-Hiena

"Fiquem longe da minha comida, suas pestes! São quase tão detestáveis quanto os kobolds!"

— Katabrok, o bárbaro

Estes grandes insetos têm aspecto de formigas, mas também o mesmo tamanho e hábitos necrófagos das hienas. Ao contrário de formigas verdadeiras, estes animais não vivem em colónias; formam grandes bandos de 4d indivíduos e percorrem campos e savanas em busca de comida. São comuns não apenas em Galrasia, mas também na Grande Savana, Lamnor e outros lugares.

Formigas-hiena comem carniça, e o cheiro de qualquer grande carcaça vai logo atrair um bando delas — os predadores muitas vezes precisam lutar com elas pela caça que abateram. Apesar disso, também matam presas vivas quando têm chance. São conhecidas por atacar pessoas adormecidas ou viajantes solitários e desarmados.

Assim como as hienas verdadeiras, formigas-hiena secretam uma saliva extremamente infecciosa; qualquer alimento tocado por elas torna-se imprestável, e qualquer pessoa ferida por sua mordida deve fazer um teste de Resistência para evitar uma grave infecção (perda de l PV por dia e redutor de-1 em todos os testes até ser curada). Um teste Difícil bem-sucedido de Medicina ou qualquer magia de cura acabam com a doença.

Formiga-Hiena: Fl, H2, R2, Al, PdFO

Pungi

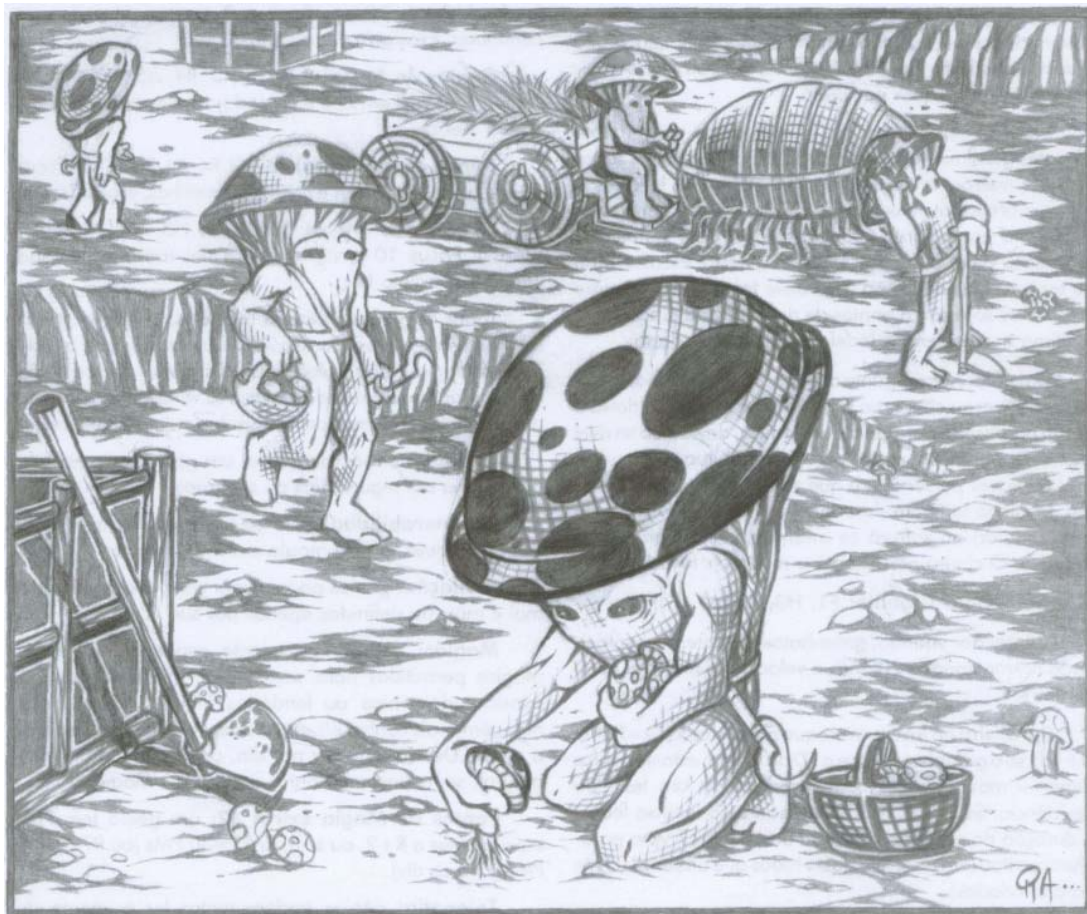
"E daí se são feios? Sem eles, nada de cerveja!"

— Khazar Borandumm, mestre cervejeiro anão

Entre as raças mais estranhas de Arton estão os fungi, criaturas que evoluíram a partir de fungos. Eles não são nem animais, nem vegetais, pertencendo a um reino próprio. São pequenos humanóides medindo não mais de um metro de altura, com cabeça em formato de cogumelo.

Os fungi são um povo pacífico. Bandos de "caçadores" percorrem os túneis em busca de matéria morta, que levam para um grande tanque de decomposição no centro de cada aldeia — de onde provém o sustento das criaturas. Muitas comunidades fungi podem ser encontradas em vários pontos de Doherimm, onde realizam intenso comércio com os anões: uma vez que não se pode cultivar cevada embaixo da terra, os fungi fornecem a eles levedura para a fermentação da cerveja. Em troca recebem artefatos de metal — que eles próprios não podem forjar, pois temem muito o fogo.

Em combate, os fungi podem exalar nuvens de esporos que exercem sobre a vítima efeitos imprevisíveis. A nuvem envolve quaisquer criaturas à distância de combate corporal (cerca de 3m de raio), que devem ser bem-sucedidas em um teste de Resistência. Em caso de falha, role dois dados na seguinte tabela para determinar qual será o efeito:

2-3) Pânico (igual à magia)

4-5) Desmaio (igual à magia)

6) Paralisia (igual à magia)

7) Insanidade (igual à Loucura de Atavus)

8) Gagueira (igual à Gagueira de Raviolius)

9) Cegueira (igual à magia)

10) Sono (igual à magia)

11-12) Petrificação (igual à magia)

Todos esse efeitos duram uma hora, ou até serem cancelados. Construtos não são afetados pêlos esporos.

Fungi: Fl-2, H2-4, RI-2, AO, PdFl

Sentidos Especiais: fungi possuem Radar. Ao fazer testes de Perícias, em situações que envolvem perceber coisas através do radar, a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil.

Gafanhoto-Gigante

"Nem PENSE em chegar perto de mim enquanto não lavar essa gosma de gafanhoto!"

— Tessa Whitestar, maga aventureira

Quando encontrados, estes grandes gafanhotos de pele cinzenta (medindo até l m de comprimento) podem ser confundidos com estátuas, especialmente porque ficam imóveis durante longos períodos. No entanto, quando alguma criatura se aproxima, eles emitem um trinado de alarme para avisar seus companheiros que estejam nas proximidades — e então tentam fugir, pois são muito assustadiços. O trinado, infelizmente, também pode atrair monstros que estejam por perto.

Quando assustados ou atacados, os gafanhotos-gigantes geralmente fogem sem lutar, com incríveis saltos de vinte metros. Infelizmente, o pânico pode levá-los a saltar sobre os aventureiros (25% de chance para cada gafanhoto em lugares abertos, ou 50% em ambientes fechados). Quando isso acontecer o Mestre escolhe uma ou mais vítimas ao acaso, que deve ter sucesso em uma Esquiva ou sofrerá l d pontos de dano devido à pancada. A vítima ë considerada Indefesa contra este dano.

Um gafanhoto-gigante acuado, sem possibilidade de fuga, pode esguichar uma substância pastosa que deixa a vítima paralisada durante algum tempo, devido ao terrível cheiro. Depois desse período a vítima habitua-se ao odor, mas qualquer personagem que se aproxime a menos de 2m da vítima também deve fazer um teste de Resistência (sem redutor) ou sofrerá os mesmos efeitos durante l d rodadas. O cheiro persiste até o muco ser lavado.

Gafanhoto-Gigante: Fl, H3, R2, Al, PdFl

Levitação: voando, gafanhotos-gigantes têm velocidade normal igual a 20km/h e velocidade máxima igual a 40m/s.

Paralisia: ao fazer um ataque páralisante(FA=PdF+H+1 d), se o gafanhoto vence a FD da vítima, esta não sofre dano — mas deve ser bem-sucedida em um teste de Resistência. Se falhar, fica paralisada pelo intenso fedor. A duração da paralisia depende de quantos PMs o gafanhoto gastou (em geral ele gasta todos que possui; l O PMs para 5 rodadas).

Génios

"Algum último desejo antes de ser levado à diretoria?"

— Raschid, zelador da Grande Academia Arcana

O mito da origem de Arton diz que, quando o Nada e o Vazio se uniram, criaram simultaneamente o mundo conhecido e os vinte deuses do Panteão. Uma outra versão da lenda, contudo, diz que primeiro vieram os deuses — e mais tarde eles próprios teriam construído o mundo. Para tamanha tarefa, os deuses empregaram como força de trabalho a poderosa raça dos génios.

Os génios são criaturas mágicas originárias de outros planos, onde a magia é muito mais comum. Em seus mundos nativos, qualquer criança pode fazer mágica. Alguns estudiosos suspeitam que a própria deusa Wynna seja, na verdade, a rainha de todos os génios. Teriam sido eles também que ensinaram ao Grande Talude os maiores segredos da magia.

Existem seis variedades principais de génios, cada uma ligada a um Caminho Elemental da magia:

Génios da Água (Marid): F4, H3, R4, A4, PdF4 (água). Focus 10 em Agua e 8 em todos os demais caminhos, exceto Fogo.

Génios do Fogo (Efreeti): F4, H3, R4, A4, PdF4 (fogo). Focus l O em Fogo e 8 em todos os demais caminhos, exceto Água.

Génios da Terra (Dão): F5, H3, R4, A5, PdF4 (pedras). Focus 10 em Terra e 8 em todos os demais caminhos, exceto Ar.

Génios do Ar (Djinn): F5, H3, R4, A5, PdF4 (som/vento). Focus l O em Ar e 8 em todos os demais caminhos, exceto Terra.

Génios da Luz (Asura): F4, H3, R4, A4, PdF5 (luz). Focus l O em Luz e 8 em todos os demais caminhos, exceto Trevas.

Génios das Trevas (Div): F4, H3, R5, A4, PdF4 (trevas). Focus 10 em Trevas e 8 em todos os demais caminhos, exceto Luz.

Todos os génios possuem Telepatia, Levitação, Imortal, Pontos de Magia Extras x2 e Invulnerabilidade a tudo (exceto magia e armas mágicas). Os génios também são conhecidos por conceder desejos. Na verdade, suspeita-se que os génios tenham sido os inventores da magia Desejo!

Imortal: quando destruído, um génio será recriado por Wynna em alguns dias ou semanas.

Invulnerabilidade: um génio é invulnerável a todos os ataques, exceto magia e armas mágicas.

Levitação: génios podem voar com velocidade normal e máxima definidas apenas por sua H e R.

Magias: génios tipicamente conhecem todas as magias permitidas para seus Focus, incluindo aquelas consideradas raras ou lendárias (e até algumas que ninguém mais conhece!). Além disso, eles podem realizar a magia Desejo uma vez por dia, como uma habilidade natural, sem consumir Pontos de Vida ou Magia.

Pontos de Magia Extras x2: um génio tem PMs equivalentes a R+2, ou seja, R6x5 = 30 PMs (ou R7x5 = 35 PMs para os div).

Telepatia: génios podem tentar ler a mente de

alguém que consigam ver. A vítima tem direito a um teste de Resistência para evitar. Em combate, o génio gasta l PM para cada utilização.

Código de Honra dos Génios: um génio nunca utiliza sua magia Desejo em proveito próprio — ou seja, ele nunca faz desejos para si mesmo, apenas atende desejos de outras pessoas. Um génio maligno (especialmente os efreeti e div) pode perverter ou trapacear o desejo, para não conceder aquilo que a vítima espera. Um génio também não concede desejos duas vezes para a mesma pessoa, mesmo que se trate de um desejo diferente.

Geossauro

"Como pode alguma coisa ser tão DURA?!" —

Devitorimm, gladiador anão

Este volumoso animal é meio réptil, meio mamífero: tem o corpo imenso e patas poderosas de um urso, mas coberto de escamas rochosas, e com uma cabeço sauróide. A cauda lembra a de um crocodilo, mas mais curta. Uma Fileira de placas triangulares desce da cabeça à cauda.

O geossauro é mais facilmente encontrado em Galrasia e nas Montanhas Sanguinárias, mas também existe em outras florestas e montanhas remotas. Mede 3m de comprimento e pesa duas toneladas. Faz até três ataques por turno: duasgarras(FA=F+ld) e uma mordida (FA=F + H + ld). Caça em pequenos bandos de 1d indivíduos.

O geossauro é magicamente ligado ao Caminho Elemental da Terra. Ele tem altíssima resistência a dano. Seu ponto fraco é a água: quando recebe qualquer ataque comum ou mágico baseada em água — ou quando fica molhado de alguma outra forma —, sua couraça rochosa vira lama. Então será mais fácil derrotá-lo.

Geossauro: F4, H2, R4, Al O, PdFO

Vulnerabilidade: geossauros têm uma forma especial de vulnerabilidade à água. Caso sejam molhados ou imersos em água, sua pele amolece e sua Armadura l O cai para Al.

Gigantes

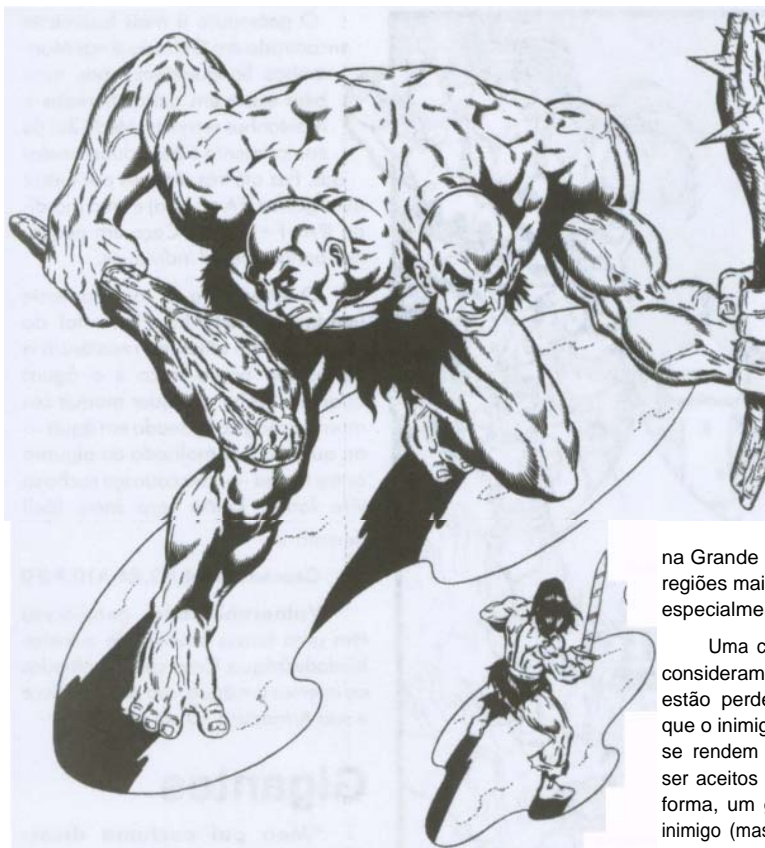
"Meu pai costuma dizer: quanto maior o tamanho, maior o dano da porrada!"

— Sandro Galtran, ladrão aventureiro

Uma variedade de humanóides imensos e monstruosos infestam pontos remotos de Arton. Sua origem é um mistério: eles são poucos e isolados, jamais vivendo em sociedade, sendo muito difícil acreditar que se reproduzam como outras criaturas. Além disso, nunca se ouviu falar de gigantes mulheres.

É quase certo que todos os gigantes de Arton foram criados por mágica — seja ela lançada por deuses, dragões, magos ou clérigos de grande poder. Alguns estudiosos suspeitam que os gigantes são resultado da magia Megalon, usada em conjunto com Permanência. Contudo, quando realizada com humanos, essa combinação provoca deformidades físicas e mentais que resultam não apenas em aumento de tamanho, mas também na transformação em monstro.

Como os ogres, gigantes são brutos primitivos que sabem apenas caçar, pilhar e saquear. Eles usam clavas para combates corpo-a-corpo e arremessam grandes pedras para atacar à distância. Existem muitos ti pôs diferentes, sendo que apenas os mais conhecidos são descritos a seguir:

Gigante Comum: este é o menor dos gigantes, apenas um pouco maior que um ogre. Na verdade, por sua grande semelhança, alguns suspeitam que eles sejam criaturas aparentadas. Mede entre 3 e 4m de altura. F5-6, H2-3, R5-6, Al -3, PdF5. Correm boatos de que um ou mais destes podem ser encontrados entre os batalhões da Aliança Negra.

Araçadosgnolls é composta por humanóides que parecem meio humanos, meio hienas. Eles vivem e se organizam como cães selvagens, formando matilhas e vagando em busca de caça. Costumam atacar viajantes, acampamentos e pequenos vilarejos. São carnívoros, mas em geral não devoram suas vítimas: apenas roubam seus mantimentos e deixam que vão embora.

Os gnolls usam lanças rús-ticas, tanto para lutas corpo-a-corpo quanto arremessos. Não são muito corajosos; confiam em emboscadas e na vantagem numérica para vencer andam em bandos de Idx4+10 indivíduos). São encontrados mais frequentemente na Grande Savana, mas também atacam nas regiões mais desabitadas do Reinado — especialmente junto às estradas.

Uma coisa curiosa sobre os gnolls é que eles consideram a rendição um ato de honra! Quando estão perdendo uma luta, ou quando percebem que o inimigo é muito superior, eles imediatamente se rendem — esperando receber a liberdade, ou ser aceitos como parte de seu bando. Da mesma forma, um gnoll SEMPRE aceita a rendição de um inimigo (mas isso não quer dizer que vai aceitá-lo como parte do bando). Quando alguém ataca um gnoll que já havia se rendido, ou quando ataca após se render, essa pessoa é considerada "maligna" e caçada sem descanso por todas as matilhas da região!

Bicéfalo: um grotesco gigante de duas cabeças, cada uma comandando um braço (por esse motivo ele pode, ao contrário dos demais, fazer dois ataques por turno quando usa Força). Aqueles que tiveram chance de observá-lo dizem que as cabeças podem ter personalidades diferentes e discutir uma com a outra. Mede entre l O e 12m de altura. F10-14, H3-4, R6-8, A3-6, PdFlO.

Ciclope: este monstro tem um só olho no meio da testa e grandes dentes afiados; exceto por estes traços, não é diferente de outros gigantes — mas correm rumores de que seu olho é mágico, dotado de todos os Sentidos Especiais ligados à visão (Aguçada, Infravisão, Raios-X, Ver o Invisível). Mede entre 15 e 20m de altura. F13-22, H3-4, R7-9,A4-7, PdF14-18.

Gigante Real: um dos tipos mais poderosos, capaz de enfrentar as maiores máquinas de guerra — e até mesmo um robô gigante futurista! Mede em média 50m de altura. F20-40, H3-4, R20-40, Al 0-30, PdFl 0-40 (em Poder de Gigante, estes números equivalem a F2-4, R2-4, Al-3, PdFl-4).

Gigante Máximo: o maior tipo de gigante conhecido, tão imenso que sua cabeça quase alcança as nuvens e seus passos provocam tremores em toda a região. Os maiores atingem até um quilómetro de altura. F30-60, H3-5, R40-60, A30-70, PdF40-70 (em Poder de Gigante, F3-6, R4-6, A3-7, PdF4-7).

Gnoll

"Ha?! Então eles SE RENDERAM?! O que faze-mos agora, chefe?"

— Donnerak Sandrway, soldado mercenário

Gnolls: F2, Hl-3, R2, Al, PdFl-2

Código de Honra dos Gnolls: um gnoll sempre aceita a rendição de um inimigo, e sempre se rende quando reconhece um adversário superior. No entanto, ele nunca confiará em alguém que tenha recusado uma oferta de rendição.

Goblinoides

"A união faz a força." —

ditado popular

Existe em Arton uma grande e terrível variedade de humanóides monstruosos, caricaturas selvagens e bestiais dos seres humanos. Embora sejam em geral mais fortes e resistentes, tais bestas nunca conseguiram sobrepujar raças mais civilizadas como os humanos, elfos e anões. Pelo menos, não até agora...

Nos últimos tempos os goblinóides estão inspirando respeito — e principamente temor — entre as outras raças de Arton. A destruição do reino élfico de Lenórienn e a formação da Aliança Negra podem ter sido apenas o início da ascensão deste povo maligno...

Tecnicamente, entre todos *os* humanóides monstru-osos, apenas três raças são classificadas como goblinóides:

goblins, hobgoblins e bugbears.

Goblinóide (-2 pontos): personagens jogadores podem ser goblins, hobgoblins ou bugbears, todos seguindo as regras da Vantagem Única Goblin vistas no **Manual 3D&T.** Ela permite comprar a Perícia Crime por l ponto, em vez de 2; oferece visão no escuro similar à dos elfos; +1 em testes de Resistência contra doenças comuns, não-mágicas; impõe Má Fama (apenas com relação a não-goblinóides); e não permite possuir Focus, exceto através de Clericato. Mesmo assim, goblinóides podem ter um Focus máximo de 2, e nunca podem ter Focus em Luz.

Goblins: os goblins são uma raça humanóide de pequena estatura (cerca de l m). Sua pele tem cor de terra, seus olhos são muito vermelhos e brilham na escuridão. Vivem no sub-solo e enxergam no escuro, como os anões e elfos, embora também atuem na superfície à noite.

Ao contrário de outros goblinóides, goblins podem ser encontrados não apenas em Lamnor, mas em praticamente qualquer ponto de Arton. Quase ninguém confia neles, mas podem ser contratados para trabalhar por preço baixo. Em Arton-sul, grandes grupos de goblins costumam estar sob o comando de um liderou mesmo um rei, que cavalga uma grande loba-das-cavernas.

Soldado Goblin: FO, Hl, RI, AO, PdFO-1

Subchefe/Chefe Goblin: FO, Hl, RI, Al, PdFO-3

Xamã Goblin: FO, HO, RI, AO, PdFO, Clericato, Água 1-2, Terra 1-2, Trevas 1-2

Cavaleiro Goblin: FO, Hl, RI, AO, PdFO, Animais (apenas lobos), Aliado ou Parceiro (loba-das-cavernas)

Hobgoblins: são aparentados aos goblins, mas maiores (do tamanho de um ser humano), mais fortes e mais cruéis, incapazes de viver entre os humanos como fazem os goblins. Costumam viver em grandes tribos nos subterrâneos, e mostram um nível tecnológico superior às outras raças goblinóides (a maioria deles tem uma Especialização da Perícia Máquinas, e uns poucos têm até Genialidade). Depois de massacrar seus inimigos elfos, os hobgoblins e suas máquinas de guerra agora fazem parte da Aliança Negra.

Soldado Hobgoblin: F2, Hl-2, R2, Al-3, PdFO

Arqueiro Hobgoblin: Fl, H2, RI -2, Al -3, PdFl -3, Tiro Múltiplo

Sargento/Capitão Hobgoblin: Fl-3, H2-3, R2-3, A2-3, PdFl-3

Xamã Hobgoblin: Fl, H2, RI-2, Al-3, PdFl-2 Clericato, Água 1-2, Fogo 0-1, Terra 1-2, Trevas 1-2

Bugbears: são também conhecidos como goblins gigantes, porque trata-se simplesmente de goblins enormes medindo 2,70m de altura, extremamente peludos (daí o "bear", que significa "urso"). Apesar de seu andar desajeitado, eles conseguem se mover em grande silêncio e atacar de surpresa. O próprio general Thwor Ironfist, comandante da Aliança Negra, é também um bugbear — mas excepcionalmente maior e mais forte que a média.

Soldado Bugbear: F2-3, H2, R3, Al-2, PdFO **Capitão**

Bugbear: F3-4, H3, R4, A2-3, PdFl-3

Xamã Bugbear: F2, H2-3, R3, A2-3, PdFO, Clericato, Ar l, Água l -2, Fogo l, Terra l -2, Trevas l -2

Golem

"O deuses já fizeram sua parte. Agora chegou nossa vez."

— Karl Mechatti, o Mestre dos Golens

Golens são criaturas mágicas construídas por magos e clérigos poderosos — ou, às vezes, até mesmo pêlos deuses! — a partir de materiais diversos como madeira, metal, pedra ou até carne. Ogolem é uma espécie de robô ou andróide medieval.

Golens seguem todas as regras para personagens Construtos. Eles nunca precisam dormir, comer ou beber. São imunes a todos *os* venenos, doenças, magias que afetam a mente (ou seja, que tenham Telepatia como exigência) e quaisquer outras que só funcionem contra criaturas vivas. Eles nunca recuperam Pontos de Vida — nem com descanso, nem através de cura, magia, poções ou itens mágicos. Podem ser consertados, mas apenas por alguém que possua a Perícia Máquinas: um teste bem-suce-dido de Habilidade +1 restaura l PVem meia hora. Em caso de falha, uma nova tentativa vai consumir mais meia hora. A critério do Mestre, o conserto também pode levar 4d horas sem testes.

Golens não podem ser magos, clérigos ou usar magia. Também não podem ser ressuscitados, mas eles nunca morrem realmente: um golem que chegue a O PVs estará destruído, mas ainda pode ser consertado com a Perícia Máquinas. Um golem não recebe Pontos de Experiência em uma aventura durante a qual tenha sido destruído.

Golem (2 pontos): personagens jogadores podem ser golens "normais" pelo custo normal para Construto. Eles também podem, como opção, possuir as seguintes Vantagens e Desvantagens:

Membros Extras *(+2* pontos cada): embora esta seja uma Vantagem Única, golens podem possuir braços ou tentáculos extras. Para eles cada Membro Extra tem um custo menor (2 pontos em vez de 3).

Membros Elásticos (+1 ponto): como no caso anterior, golens podem ter esta Vantagem Única como se fosse uma Vantagem normal.

Forma Alternativa (+2 pontos): para um golem "transformer", o custo desta Vantagem é o mesmo válido para Máquinas.

Meio-Golem (-1 ponto): em alguns casos raros, uma criatura viva pode receber partes artificiais mágicas em substituição a certas partes naturais. O resultado é algo parte máquina, parte ser vivo — um tipo de "ciborgue medieval". A vantagem é que você pode recuperar até metade de seus PVs (arredondado para cima) com descanso ou cura normais, sem a necessidade de conserto. A desvantagem é que você pode ser afetado normalmente por venenos, doenças, magias que afetam a mente e outras que funcionem contra criaturas vivas. Você também pode, ao contrário de outros golens, possuir Focus e utilizar magia de forma normal.

Golens-Árvore

"Às vezes sinto que eles foram deixados como presente para mim... para cuidar de mim..."

— Lisandra, druida

Uma das muitas lendas sobre a origem de Galrasia fala de um grande druida chamado Galron — o mais poderoso que este mundo já viu. Há muitos séculos, quando chegou sua época de se reunir aos deuses, Galron escolheu uma ilha para morrer; tamanha era a energia vital emanada pelo druida, que a ilha tornou-se uma tempestade de vida em todas as formas. Antes de morrer, contudo, o druida dedicou seus últimos anos de vida construindo um exército de guardiões para aquele paraíso; os golens-árvore.

Golens-árvore são criaturas construídas a partir de

árvores vivas — as primeiras criaturas artificiais com um ciclo vital completo: elas crescem, se alimentam, se reproduzem e morrem. Ao contrário de outros golens, têm uma inteligência rudimentar — e portanto podem sentir medo e não são imunes a magias que afetam a mente. Golens-árvore existem em muitas espécies (algumas podem até mesmo ser encontradas fora de Galrasia), mas há três variedades principais: galhada, espada-da-floresta e árvore-matilha.

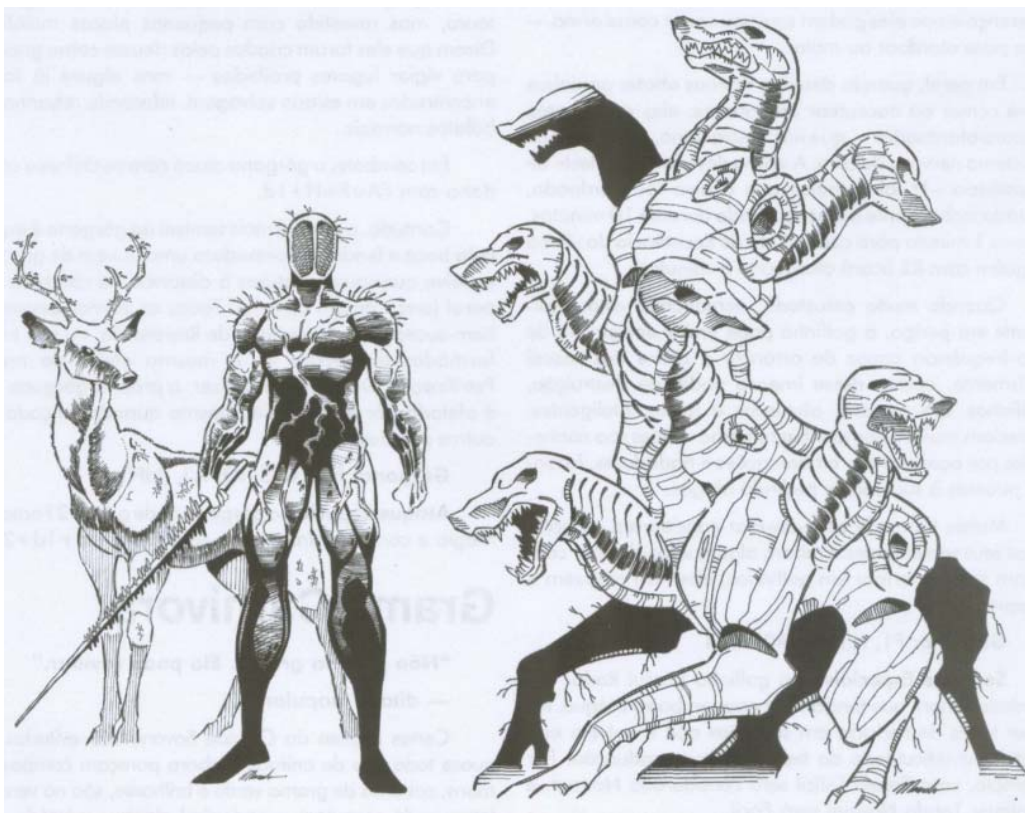
Galhada: uma criatura com aspecto de cervo, mas feita de xaxim e com chifres de madeira. Comportam-se deforma muito parecida com cervos normais; são dóceis, assustadiços e vivem em rebanhos. Apenas os machos têm chifres; as fêmeas produzem, em vez de leite, uma seiva adocicada com gosto de mel, com grande valor alimentício e altíssimo preço em Vedora. F2, H3-4, RI -2, Al, PdFO, Aceleração.

Espada-da-Floresta: este ser vegetal tem forma humanóide, magro, com um esqueleto interno de madeira e uma grade no lugar do rosto. São naturalmente fortes e usam como arma uma espada longa de madeira, muito dura e coberta de espinhos. Ela é uma Arma Especial, que perde suas propriedades quando afastada da criatura por mais de sete dias. Mesmo assim, é uma arma de boa qualidade — muito visada por certos clérigos e druidas proibidos de usar armas metálicas. Quando perde sua arma, a criatura faz brotar outra de seu antebraço direiro. Isso leva uma semana.

Espadas-da-floresta são quase invisíveis em seu ambiente natural. Eles não sofrem nenhum dano por contusão ou esmagamento, e apenas metade do dano por perfuração. Sofrem dano normal por fogo e frio, mas ataques luminosos ou elétricos fazem com que cresçam, GANHANDO os Pontos de Vida que deveriam perder.

Na natureza, espadas-da-floresta são encontrados em pequenos grupos familiares. As fêmeas também têm espadas e sabem lutar, mas geralmente são protegidas pêlos machos. Eles se reproduzem de forma peculiar: na época da postura, nascem frutos em várias partes do corpo da mãe. Quando maduros, os frutos são enterrados em um canteiro — de onde brotam pequenos embriões, que crescem e se desenvolvem como plantas normais. Ao atingir a maturidade, os jovens se destacam do solo e ganham a mobilidade dos adultos. Dizem que os frutos da espada-mãe têm propriedades mágicas, mas essas histórias nunca foram confirmadas. F3, H2, R3, A3, PdFO, Aliado (às vezes o Parceiro), Arma Especial, Invisibilidade.

Árvore-Matilha: uma das mais horrendas criaturas arbóreas existentes, a árvore-matilha se parece com um imenso e monstruoso tronco retorcido que rasteja sobre patas disformes. Em vez de galhos, exibe numerosas cabeças sem olhos e com mandíbulas de lobo, todas rosnando e uivando como cães do inferno!

A árvore-matilha ataca simplesmente mordendo com suas cabeças de lobo — ela tem uma cabeça para cada 6 Pontos de Vida. Cada vez que a criatura perde 6 PVs, uma cabeça morre (ataques contra o tronco são inúteis). Embora não tenha olhos, a criatura pode enxergar no escuro e vê coisas invisíveis. Seu uivo aterrador obriga as vítimas a fazer um teste de Resistência para não fugirem apavoradas durante dez rodadas. A árvore pode emitir esse uivo uma vez por dia para cada cabeça viva. F3, H2, RI-l O, A2, PdFO, Sentidos Especiais (Infravisão, Ver o Invisível), Resistênca à Magia.

Golfinho

"Eles adoram brincar! Eu também!" —

Nielendorane, arquimaga elfa

O golfinho artoniano é muito parecido com o golfinho da Terra, apenas um pouco maior. Mas a grande diferença é que eles podem usar seu sonar como arma — seja para atordoar ou matar.

Em geral, quando desejam apenas abater peixinhos para comer ou nocautear predadores, eles optam pelo disparo atordoador — que não causa dano, apenas ataca o sistema nervoso do alvo. A vítima deve fazer um teste de Resistência -l; falha indica que o alvo foi atordoado, ficando inconsciente ou incapacitado durante l O minutos, menos l minuto para cada ponto de Resistência da vítima (alguém com R2 ficará atordoado 8 minutos).

Quando muito assustado, acreditando estar realmente em perigo, o golfinho pode emitir um gincho de alta-frequência capaz de arrancar a carne dos ossos! Felizmente, apesar desse imenso poder de destruição, golfinhos são mansos, afetuosos e muito inteligentes. Apreciam muito a companhia humana — eles são conhecidos por acompanhar embarcações e nadadores, fazendo piruetas à sua volta e pedindo afagos.

Muitas tribos de elfos-do-mar consideram os golfinhos seus semelhantes. Embora alguns elfos-do-mar consigam se transformar em golfinhos, eles não possuem o ataque sônico.

Golfinho: Fl, H3, RI, AO, PdF4

Sentidos Especiais: um golfinho possui Radar (na verdade sonar), que funciona apenas embaixo d'água. Ao fazer testes de Perícias, em situações que envolvem este sentido, a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil.

Górgona

"Olé, toro!"

— Holgo Darogo, aventureiro halfling (últimas palavras)

O górgona *é* um monstro parecido com um grande touro, mas revestido com pequenas placas metálicas. Dizem que eles foram criados pêlos deuses como guardas para vigiar lugares proibidos — mas alguns já foram encontrados em estado selvagem, liderando rebanhos de búfalos normais.

Em combate, o górgona ataca com os chifres e causa dano com FA=F + H + ld.

Contudo, o ataque mais temível do górgona *é* expelir pela boca e fendas da armadura uma nuvem de gás, que envolve quaisquer criaturas à distância de combate corporal (cerca de 3m de raio). Todas as vítimas devem ser bem-sucedidas em um teste de Resistência, ou são transformadas em pedra — o mesmo efeito da magia Petrificação. Desnecessário dizer, o próprio górgona não *é* afetado por essa magia, mesmo quando lançada por outras pessoas.

Górgona: F4, H2-3, R3, A3, PdFO

Ataque Especial: o górgona pode gastar 2 Pontos de Magia e *correr* contra o alvo, com FA=F+H + 1d + 2.

Grama Carnívora

"Não pise na grama. Ela pode revidar."

— ditado popular

Certas regiões da Grande Savana são evitadas por quase todo tipo de animal. Embora pareçam campos comuns, cobertos de grama verde e brilhante, são na verdade terrenos de caça para uma terrível planta predatória.

Quando uma criatura pisa em uma área de grama carnívora será agarrada pelas folhas, que se enroscam nas pernas e pés. Livrar-se exige um teste bem-sucedido de Força; se tiver sucesso, a vítima consegue avançar um passo — mas terá que fazer novos testes para saircomple-tamente da área. Se falhar, será derrubada e deverá fazer outro teste para conseguir ficar de pé. Se falhar novamente (ou seja, falhando em dois testes seguidos), a vítima será firmemente amarrada ao chão, onde a grama começa a secretor uma enzima digestiva que provoca l ponto de dano por turno até a morte.

A grama só consegue agarrar vítimas que esteja paradas ou andando — não correndo. Criaturas voadoras podem se soltar com um único teste bem-sucedido. Teleporte permite escapar sem a necessidade de testes.

Aquela parte da grama (pelo menos um metro quadrado) soltará sua vítima se sofrer l d pontos de dano, mas qualquer dano provocado à grama também será aplicado à vítima. Personagens que possuam Toque de Energia podem usá-lo para tentar destruir a grama, mesmo que estejam completamente presos.

A grama carnívora pode existir em áreas de até mil metros quadrados, formando pequenas "ilhas". Ela geral-mente cresce à volta de uma grande árvore, para apanhar vítimas que venham comer seus frutos ou descansar à sua sombra; e também à beira de rios e lagos, para apanhar animais que venham beber. Uma área de grama carnívora também pode viver em simbiose com o tatu-traiçoeiro.

Tatu-Traiçoeiro: este pequeno mamífero tem o aspecto de um tatu-bola, trazendo na, couraça o desenho sinistro de um crânio. Ele é o único animal que a grama não molesta. Na verdade eles vivem em simbiose. O tatu faz sua toca bem no centro de uma área de grama carnívora; quando ame-açado, ele rapidamente se refugia na toca — e qualquer predador que tente persegui-lo será apanhado pela grama. Assim, o animal recebe proteção enquanto o vegetal aumenta suas chances de caça. FO, Hl, RO, AO, PdFO.

Grandes Felinos

"Aqui, gatinho! Vem, gatinho..."

— Hyaku-nen, o Imortal (dilacerado)

Em um mundo de grifos, aranhas-gigantes, gafanho-tos-tigres, dinossauros e outras ameaças selvagens, ani-mais "normais" como leões e tigres parecem quase inofensivos! Contudo, eles existem em Arton e podem levar aventureiros desatentos à morte...

Leão: o leão artoniano é maior e mais perigoso que o leão africano da Terra. Medindo até 4m, ele lembra muito mais o leão-gigante da pré-história terrestre. F2-3, H2-3, R2, AO, PdFO. Quando caça, o leão macho geralmente surge rugindo diante das vítimas, forçando-as a fugir na direção das l d fêmeas que aguardam de tocaia. É encontrado apenas em Lamnor.

Tigre: em Arton não existem mais tigres em estado selvagem; seu habitat natural, a ilha de Tamu-ra, foi devastado pela Tormenta — levando o animal à beira da extinção. Agora eles são extremamente raros, vistos apenas em alguns shows circenses (entre eles o Circo dos Irmãos Thiannate), espetáculos de arena ou palácios de Nitamu-ra. F2-3, H2-3, R2, AO, PdFO.

Leopardo: este caçador solitário prefere atacar em selvas e florestas, matando a presa e depois levando-a para ser devorada no alto de uma árvore. A variedade com pêlo amarelo e manchas escuras existe em Lamnor,

onde disputa caça com os leões. Uma outra espécie, o leopardo-das-neves, habita as Montanhas Uivantes. F2, H3-4, RI, AO, PdFO.

Todos os grandes felinos fazem três ataques por turno: duas garras (FA=F+ld) e uma mordida (FA=F+H + ld).

Grifo

"Más notícias viajam montadas em grifos." —

ditado popular

Grifos estão entre as criaturas mais majestosas de Arton. São animais com corpo de leão, cabeça, garras e asas de águia. Fazem três ataques porturno com as garras (FA=F+ld) e o bico (FA=F+H + ld). São provavelmente as criaturas voadoras mais rápidas que existem, superando até os dragões.

Em estado selvagem, grifos podem ser encontrados em regiões montanhosas, em bandos formados por um macho e um harém de l d fêmeas (grifos machos têm juba, como os leões). Quando criados desde filhotes, contudo, podem ser domesticados: cavalgar grifos é comum em Arton, seja em tribos bárbaras nas Montanhas Sanguinárias até os Guardas da Cidade de Triunphus, que usam montarias voadoras para enfrentar o monstro Moóck.

Um grifo domesticado e bem cuidado será sempre fiel a seu tratador. Existe apenas uma dificuldade em lidar com eles: grifos ADORAM carne de cavalo, seu prato favorito. Evitar que um grifo ataque qualquer cavalo próximo exige um teste de H-3 (ou H + l se você tem as Perícias Animais ou Manipulação).

Grifo: F2-3, H5-7, R3-5, Al-2, PdFO

Aceleração: o grifo recebe H + l para esquivas, fugas, perseguições e para determinar sua velocidade máxima. Também podem mudar a distância de combate corpo-a-corpo para ataque à distância sem gastar nenhum turno. Usar esta Vantagem em combate consome l Ponto de Magia.

Levitação: voan-do, grifos têm velocidade normal igual à sua Hx20 ou Rx20km/h (aquele que for menor), sendo que os mais rápidos (H7, R5) chegam a viajar l OOkm/h. Sua velocidade máxima é igual a estupendos 640m/s com H5,1080m/ s com H6, e 2160m/s com H7 (já incluindo Aceleração).

Guerreiro da Luz

"A raça humana tem grande potencial para a destruição, mas também produz artefatos poderosos em defesa do bem. Eis porque eu os protejo."

— Paladino de Arton

Esta criatura tem a aparência de um guerreiro usando uma couraça feita de vidro — sob a qual circula algo que parece luz líquida, resultando em uma figura de brilho impressionante. Trata-se de um golem, um construto artificial, criado por sacerdotes. Eles têm como missão proteger locais sagrados de grande importância.

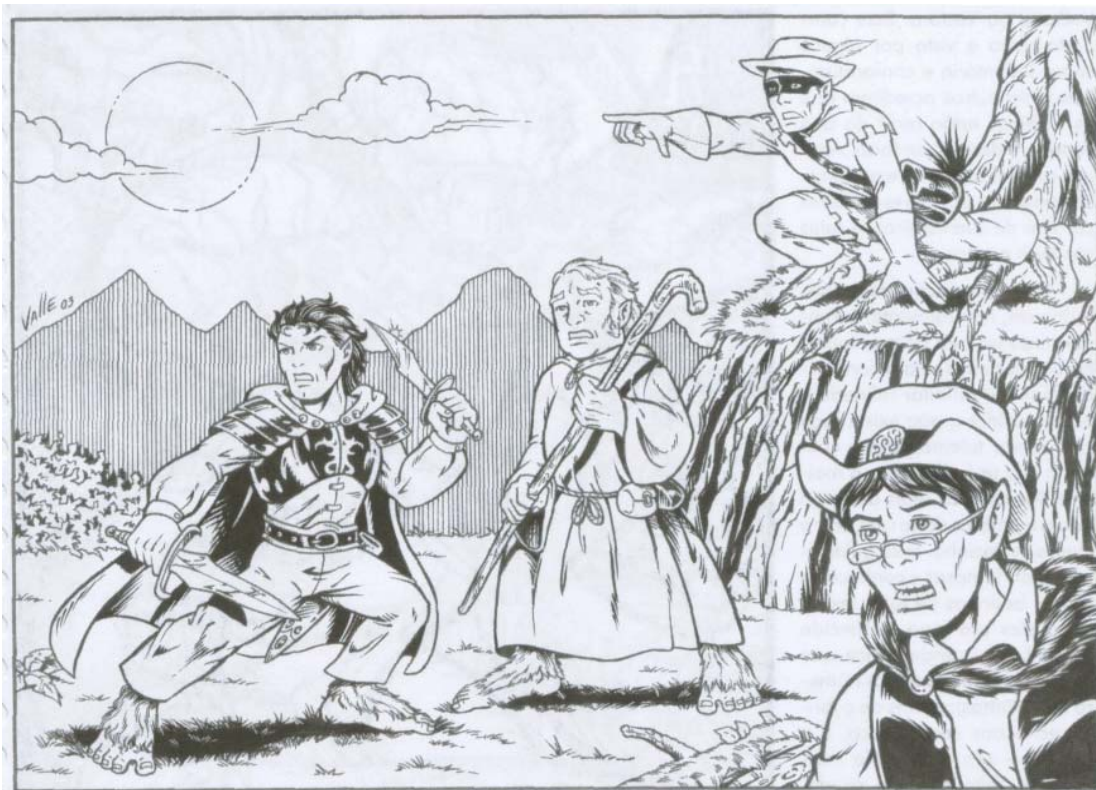
Apesar da forma vítrea, o guerreiro da luz não tem nada de frágil: sua armadura é tão resistente quanto qualquer peça metálica, bem como sua espada e escudo. Ele não pode ser danificado ou cegado por nenhum ataque ou magia baseados em luz — mas, por outro lado, é vulnerável contra magia das trevas.

A espada transparente do guerreiro da luz é uma arma mágica sagrada. O escudo tem o poder de refletir ataques. Estas peças estão presas ao corpo do guerreiro e só podem ser removidas com sua total destruição. Ele também pode disparar pela fenda do elmo um raio luminoso (FA=PdF + H + ld).

O guerreiro da luz é construído de forma a seguir os mesmos ideais de um paladino. Estes leais soldados são utilizados como guardas em templos e outros locais sagrados de deuses como Azgher, Khalmyr, Lena, Tanna-Toh, Valkaria e Wynna.

Guerreiro da Luz: F2-3, H3-5, R2-5, A4-5, PdF4 (luz)

Guerreiro da Luz (4 pontos): personagens jogadores podem ser guerreiros da luz, embora raramente se aventurem longe dos lugares que devem proteger. Esta Vantagem Única segue as regras normais para Construtos vistas no **Manual 3D&T.** Ela oferece imunidade contra todas as magias e poderes que afetam a mente, mas construtos nunca podem usar magia e nem recuperar PVs de formas normais, apenas através de conserto por alguém com a Perícia Máquinas (um teste bem-sucedido de H + l restaura l PVem meia hora). Os guerreiros da luz também possuem Arma Especial (Sagrada, Vorpal), Reflexão, Invulnerabilidade (Luz), Vulnerabilidade (Trevas), Devoção (proteger um local sagrado) e Código de Honra dos Heróis e da Honestidade.

Arma Especial: guerreiros da luz têm uma espada mágica sagrada presa a seu braço direito. Ela tem os poderes de uma Arma Especial (FA=F+H + ld + l), com a diferença de que nunca cai e nem pode ser arremessada. Ela também é Sagrada (FA=F + H + ld + 2 contra mortos-vivos, criaturas das trevas e outros seres malignos) e Vorpal (caso a criatura consiga um Crítico ao rolar sua Força de Ataque, e caso a vítima receba qualquer dano, esta

deve fazer um teste de Armadura; se falhar, será decapitada, sofrendo morte instantânea. Se tiver sucesso, sofre dano normal).

Reflexão: com seu escudo, o guerreiro da luz pode gastar 4 Pontos de Magia para duplicar sua Habilidade ao calcular sua Força de Defesa (FD=A+2xH + ld) contra um ataque baseado em PdF. Caso sua FD final vença a FA do atacante, o guerreiro devolve o ataque com a mesma FA original.

Invulnerabilidade: guerreiros da luz são invulneráveis a ataques baseados em luz.

Vulnerabilidade: guerreiros da luz têm Armadura reduzida pela metade contra ataques baseados em trevas.

Código de Honra: da mesma forma que os paladinos, guerreiros da luz seguem o Código de Honra dos Heróis e da Honestidade.

Halfling

"Será lamentável o dia em que vou precisar da ajuda de alguém tão pequeno e fraco!"

— Kellandar, guerreiro minotauro

Halfling. A palavra vem de "half of something", que significa "metade de alguma coisa" — um nome adequado para criaturinhas que não ultrapassam os 90cm de altura. Também conhecidos como hobbits ou apenas "pequeninos", eles têm como sua segunda característica física mais marcante os pés densamente cobertos de pêlos.

A origem desta raça em Arton é controversa. Alguns dizem que eles foram criados por Hynnin, o Deus da Trapaça. Outros estudiosos afirmam que eles são na verdade descendentes dos elfos, anões e humanos, pois apresentam características das três raças. E existe ainda uma lenda sobre uma grande caravana destas criaturas que teria, no passado remoto, chegado a Arton através de um dos portais místicos do Deserto da Perdição — estabelecendo-se no reino hoje conhecido como Hongari, ou as Colinas dos Bons-Halflings.

É difícil para os halflings encontrar seu lugar entre os aventureiros. Eles não são muito fortes, nem têm afinidade com magia. Assim, quase todos se tornam clérigos ou ladrões. Na verdade, a ladinagem é o recurso mais acessível para estas criaturas pequenas e furtivas, mas estes trabalhadores pacatos não gostam de ladrões — e um ladino dificilmente seria bem recebido em uma comunidade halfling.

Alguns halflings são bons artistas e cantores, tornando-se bardos; ou então amigos da natureza, dedicando-se à carreira de druida. Eles têm um senso de humor simples, intermediário entre a rudeza dos anões e a sutileza dos elfos. Entre amigos, halflings são gentis e observadores, mas nunca atrevidos. No entanto, sua companhia pode ser enfadonha se eles estão contentes ou exageraram no vinho...

Extremamente sociáveis, os halflings são bem aceitos entre todas as raças. Anões os toleram, achando-os calmos e inofensivos. Elfos apreciam a companhia dos pequeninos, pois sabem o apreço que essas criaturinhas têm pela natureza. Os goblins em geral não têm problemas em lidar com halflings, visto que ambos têm uma pequena "quedinha" para o crime. E os humanos gostam dos halflings, sempre hospitaleiros e gentis com todos.

Povo trabalhador e pacífico, os halflings gostam de levara vida sem pressa. Quase todos preferem um vilarejo ou comunidade rural aos agitados centros urbanos como

Valkaria ou Vectora. Esse comportamento é visto por alguns como sedentário e conformista, enquanto outros acreditam que os halflings estão mais do que certos em desejar conforto. Apenas os mais atrevidos e ambiciosos membros da raça escolhem a carreira de aventureiros, e estes são bem poucos.

Sua apreciação pelo conforto vem, naturalmente, acompanhada por um bom paladar. Embora os elfos sejam conhecidos por seu paladar refinado e pratos exóticos, não existe raça com maior talento para a culinária que os halflings — a maioria das famílias reais de Arton adota membros desta raça como chefes de cozinha. Suas guloseimas mais famosas e conhecidas são os bolinhos de fubá (existe entre eles um jogo conhecido como Loomi, onde vence que consegue comer o maior número de bolinhos), pernis de cabrito recheados com tabaco, e o gloom — um preparado mal-cheiroso feito de leite azedo, fumo e temperos diversos. Extremamente revigorante, cada porção de gloom recupera l Ponto de Vida. Infelizmente para os aventureiros que pensam em fazer estoques deste prato, o gloom deve ser consumido imediatamente após o preparo, ou perde suas propriedades.

E, finalmente, temos o "esporte" favorito dos halflings — o arremesso de pedras. Para esse propósito eles desenvolveram uma vasta coleção de armas e dispositivos, desde a simples e tradicional funda até engenhocas complicadas. Eles possuem até mesmo o tai-tai, um tipo de "mini-catapulta" portátil que pode ser presa ao braço, capaz de igualar um arco longo em alcance e dano; e também o tei-dotei, uma catapulta desmontável que pode ser transportada por duas pessoas (ou três halflings) e armada rapidamente no campo de batalha, como um tipo de "lança-morteiros" medieval (esta arma tem PdF5, podendo ser disparada a cada 3 rodadas, e sendo necessários pelo menos dois halflings para operá-la). Embora o povo halfling use essas peças em esportes de competição, aqueles que se tornam aventureiros encontram no arremesso de pedras sua arma mais eficiente.

Por serem tão pequenos, halflings, não podem usar roupas, armas ou equipamentos feitos para humanos.

Halflings (5 pontos): personagens jogadores podem ser halflings. Esta Vantagem Única segue as regras normais para Halflings vistas no **Manual 3D&T.** Ela oferece H + l e PdF+1 (até um máximo de H5 e PdF5), Resistência à Magia, Modelo Especial, e permite comprar a Perícia Crime por apenas l ponto.

Hidra

"Duas cabeças pensam melhor que uma!" —

Katabrok, o bárbaro

Muitas vezes confundidos com dragões, estes raros monstros reptilianos na verdade não têm nenhum parentesco próximo. Hidras são serpentes gigantes, sem patas, com corpos imensos e gordos (HO) e uma quantidade variada de cabeças sobre pescoços muito longos e flexíveis (H3).

Cada hidra sempre terá pelo menos duas cabeças, mas existem exemplares com até dez! A Resistência, Poder de Fogo e quantidade de ataques por turno são sempre equivalentes ao número de cabeças (uma hidra com sete cabeças terá R7, PdF7 e pode atacarsete vezes por turno).

Assim como os dragões elementais, as hidras se dividem em cores e possuem uma arma de sopro e uma Invulnerabilidade baseadas em um dos Caminhos Elementais da magia:

Hidra Branca: sopro de frio/gelo. Invulnerável a ataques baseados em luz, frio ou gelo, naturais ou mágicos.

Hidra Negra: sopro de veneno (químico). Invulnerável a ataques baseados em ácido, veneno ou trevas, naturais ou mágicos.

Hidra Verde: sopro de ácido (químico). Invulnerável a ataques baseados em ácido, veneno ou terra, naturais ou mágicos.

Hidra Azul: sopro de relâmpago (elétrico). Invulnerável a ataques baseados em ar e eletricidade, naturais ou mágicos.

Hidra Marinha: sopro de água fervente (químico/ calor/fogo). Invulnerável a ataques baseados em ácido, veneno ou água, naturais ou mágicos.

Hidra Vermelha: sopro de fogo. Invulnerável a ataques baseados em fogo natural ou mágico.

O Poder de Fogo da hidra é dividido entre cada cabeça: uma hidra com seis cabeças (PdF6) podefazerseis ataques individuais contra alvos diferentes, cada um com FA=PdFl +H +1 d, ou concentrar o fogo em um único alvo usando o PdF total (FA=PdF6 + H + ld), ou qualquer combinação de ambos.

As cabeças da hidra também podem morder, com FA= F+1 d. Cada vez que a criatura perde 5 Pontos de Vida, uma cabeça morre. Normalmente a hidra conserva o corpanzil escondido (enterrado ou imerso na lama, água, lava...) enquanto as cabeças atacam: se perder metade de suas cabeças, o monstro tentará fugir afundando.

Um probleminha que aventureiros inexperientes enfrentam ao lutar contra hidras: caso uma cabeça seja cortada — ou seja, 5 PVs perdidos através de ataques cortantes —, no turno seguinte nascem duas cabeças novas! Isso acrescenta R+1, PdF+1 e +5 PVs ao total do monstro! Uma hidra nunca pode ter mais de dez cabeças.

Hidra: F4, HO/3, R2-10, A4, PdF2-10

Membros Elásticos: os pescoços da hidra podem alcançar inimigos distantes, que estejam a até lOm, sem precisar de Poder de Fogo para atacar a essa distância.

Tiro Múltiplo: usandoseuTiroMúltiplo, uma hidra pode atacar vários alvos ao mesmo tempo com seu sopro; ela movimenta a cabeça enquanto emite uma rajada contínua. Precisa gastar 2 PMs para cada alvo, incluindo o primeiro. Ao contrário de um Tiro Múltiplo normal, uma hidra não pode fazer mais de um ataque de sopro no mesmo turno contra o mesmo alvo — apenas contra alvos diferentes. Uma Esquiva bem-sucedida por parte da vítima reduz à metade o dano normal.

Homem-Escorpião

"Você acredita que seu povo merece o domínio do mundo? Deixe-me revelar a verdade, mostrando suas vísceras..."

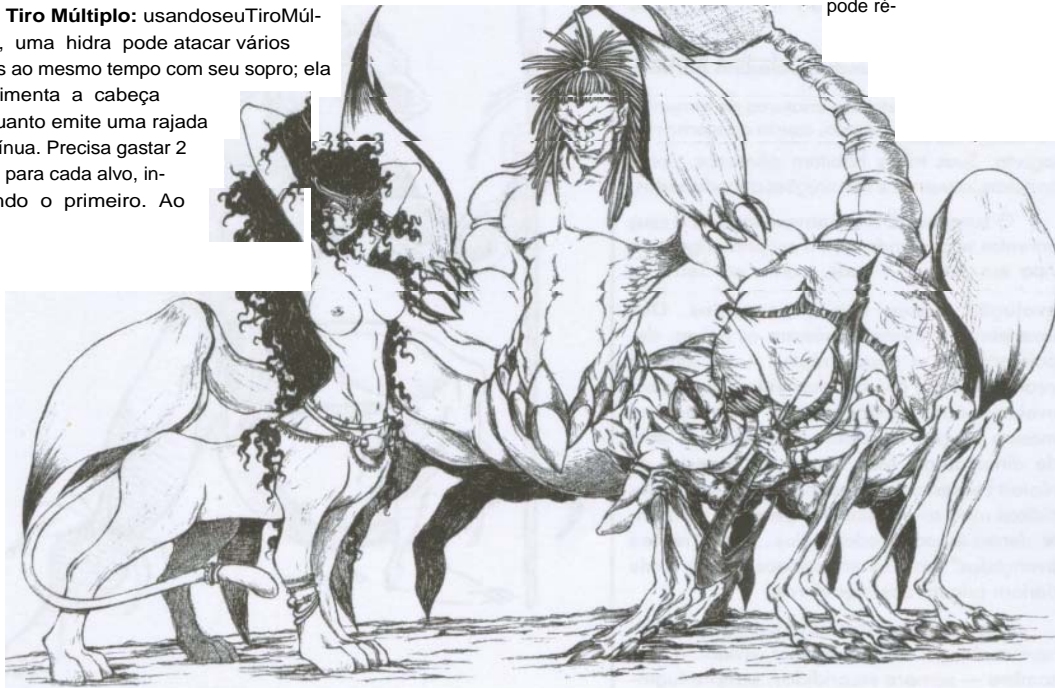
— Dislik, sumo-sacerdote de Megalokk

Esta raça horrenda e demoníaca leva pânico aos viajantes que passam pelas Montanhas Sanguinárias. São um tipo bizarro de centauro, com um torso humano ligado ao corpo de um escorpião gigante. Eles também têm grandes pinças em vez de mãos.

Os homens-escorpião vivem em pequenas comunidades tribais, escondidos em cavernas. Vivem da caça, mas não matam apenas aquilo que podem comer — seu instinto assassino e agressivo os leva a destruir toda a vida da região onde se encontram. Então, quando a caça acaba, eles simplesmente mudam-se para outro lugar. Essa vida errante de destruição constantemente os leva a confrontos com aldeias humanas. Contudo, eles nunca abandonam as Sanguinárias.

Ao contrário do centauro comum, o homem-escorpião faz seus dois ataques frontais não com as patas, mas com as grandes garras (FA=F+ld). Ele também pode atacar de forma normal, uma vez por rodada com garras ou armas (FA=F + H + ld).

Se o homem-escorpião conseguir acertar seus dois ataques com as garras contra uma mesma vítima (com sua FA vencendo a FD da vítima em ambos), ela fica presa e é considerada Indefesa até ter sucesso em um teste de Força *"i\ para se libertar. Uma vítima aprisionada não pode atacar e tentar se libertar na mesma rodada. Uma vítima Indefesa pode ré-

ceber novos ataques com as garras (dois por rodada com F+ld) ou um ataque com a cauda (F+H+ld).

Homem-Escorpião: F2-4, H2-4, R3-6, A2-5, PdFO, Centauro, Ataque Especial, Membros Elásticos, Membro Extra, Má Fama.

Homem-Escorpião (5 pontos): personagens jogadores podem ser homens-escorpiões. Esta Vantagem Única segue as regras normais para Centauros vistas no **Manual 3D&T.** Ela oferece F+ l para tarefas envolvendo a parte inferior do corpo; H+l para corridas, fugas e perseguições; permite fazer dois ataques por rodada com as patas dianteiras (FA=F+ld) em vez de seu ataque normal; e Modelo Especial. Todos os homens-escorpiões também possuem Ataque Especial, Membro Extra, Membros Elásticos, Má Fama.

Ataque Especial: todos os homens-escorpião podem também fazer um Ataque Especial baseado em Força com a cauda, gastando 2 PMs e atacando com uma FAfinal igual a F+H + 2 + ld. Note que, embora seja feito com a cauda, este é um ataque normal — não o ataque adicional que você recebe por ter um Membro Extra. Portanto, ao usar o Ataque Especial, só pode atacar uma vez na rodada.

Membro Extra: homens-escorpião têm um ataque extra com a cauda, que ataca com FA=F+ld.

Membros Elásticos: a cauda do homem-escorpião pode alcançar inimigos distantes, que estejam a até l Om, sem precisar de Poder de Fogo para atacara essa distância.

Má Fama: todos os homens-escorpião têm má reputação. Para eles, bem como para seus eventuais companheiros, testes de Perícias que envolvam ações sociais (como Arte, Manipulação, Investigação, Crime e outras, quando envolvem interação com outras pessoas) serão sempre considerados Tarefas Difíceis.

Homem-Lagarto

"Eles -tornam a vida humana muito difícil em minha terra."

— Taskan Skylander, paladino bárbaro

Homens-lagarto são criaturas de tamanho humano, mas com cabeça, cauda e escamas de lagarto. Suas tribos habitam pântanos, áreas costeiras, cavernas e construções abandonadas.

O surgimento dos homens-lagarto *e* seus parentes se confunde com a própria origem da vida em Arton — onde, como na Terra, a evolução seguiu rumos parecidos. Dos invertebrados marinhos vieram os peixes, depois anfíbios, e depois répteis — e naquela ocorreria uma divisão dramática na escala svolucionária. Muitos répteis seguiram na nesma direção, crescendo e ganhando o título de dinossauros. Mas um grupo especial de "épteis conservou o tamanho menor e caracte-'ísticas mais avançadas: temperatura constan-e, dentes especializados, pêlos... esses "répteis avançados" eram os sinapsídeos, e mais tarde Jariam origem aos mamíferos.

Enquanto os dinossauros e dragões dominavam Arton, os sinapsídeos viviam à sua ;ombra — sempre escondidos, sempre fugindo dos monstros gigantes. Um dia, contudo, algum tipo de cataclismo fulminou quase todos os dinos (os clérigos dizem que essa catástrofe teria sido provocada pêlos outros deuses do Panteão para encerrar o domínio de Megalokk sobre o mundo). Apenas depois da extinção dos monstros as outras raças tiveram sua chance — e então surgiram os elfos, anões, humanos, goblins e todos os outros. Ainda existem dinossauros e outros monstros em Arton, mas agora estão restritos a certas regiões remotas — especialmente a ilha de Galrasia e as Montanhas Sanguinárias.

Mas e quanto aos antigos sinapsídeos? Nem todos se tornaram mamíferos; alguns ramos divergiram do tronco principal, dando origem a numerosas raças de povos reptilianos: antropossauros, trogloditas, kobolds e os homens-lagarto comuns.

Predadores cruéis, os homens-lagarto caçam humanos, semi-humanos e quaisquer criaturas como alimento. Como armas eles preferem lanças arremessáveis e clavas. Não usam armaduras ou roupas, mas alguns usam escudos (A+1). Chefes de tribos são maiores e mais fortes (F4, R4). As tribos mais numerosas são encontradas nas Sanguinárias, onde — dizem as lendas — existe até um vasto reino destes monstros.

Homem-Lagarto: Fl-3, Hl-3, R2-3, Al, PdFl-3

Homem-Lagarto (-1 ponto): personagens jogadores podem ser homens-lagarto. Esta Vantagem Única oferece A+l (até um máximo de A5), Sentidos Especiais (Infravisão), Má Fama e Vulnerabilidade (Frio/Gelo).

Sentidos Especiais: homens-lagarto possuem Infravisão. Ao fazer testes de Perícias, em situações que envolvem ver no escuro ou detectar fontes de calor (como seres vivos), a dificuldade do teste cai uma graduação. Por

exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil. Atenção: fontes intensas de calor, como chamas, lava ou grandes motores, podem dificultar o teste.

Má Fama: todos os homens-lagar-to têm má reputação. Para eles, bem como para seus eventuais companheiros, testes de Perícias que envolvam ações sociais (como Arte, Manipulação, Investigação, Crime e outras, quando envolvem interação com outras pessoas) serão sempre considerados Tarefas Difíceis.

Vulnerabilidade: homens lagarto têm Armadura reduzida pela metade contra ataques baseados em frio/gelo.

Homem-Morcego

"Mas que mer..."

— Tork, troglodita mercenário

O reino subterrâneo de Doherimm esconde cavernas tão imensas que poderiam abrigar países inteiros. Cada uma pode conter um ecossistema completo, com vastas florestas de fungos que alimentam herbívoros, e que por sua vez alimentam predadores de todos os tipos.

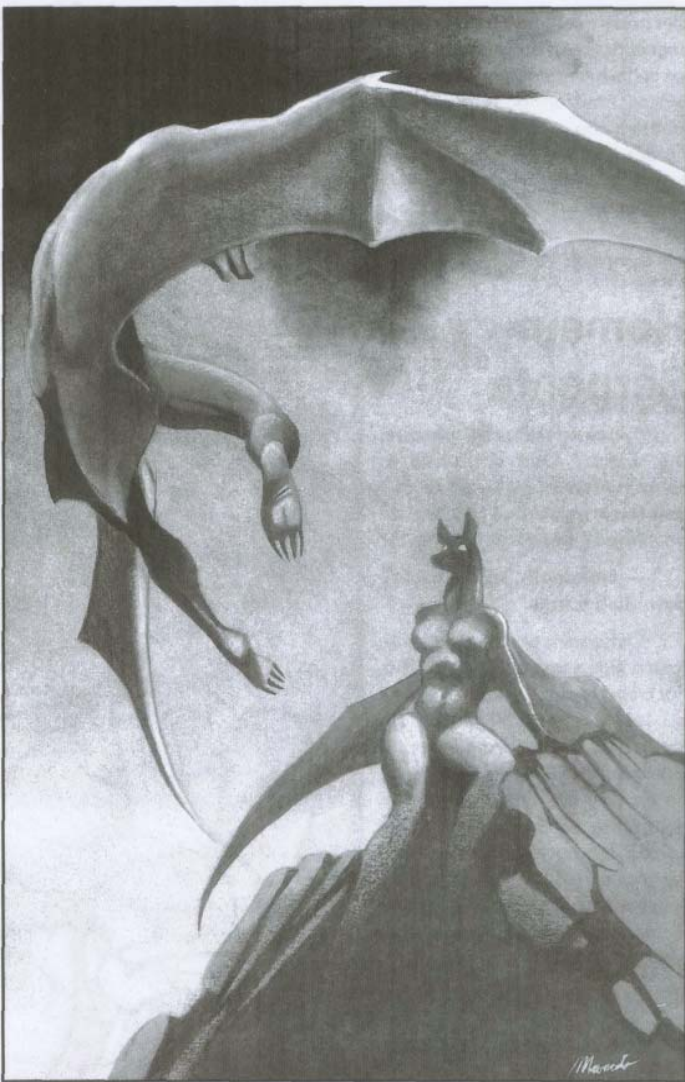
Um dos habitantes desses "submundos" é o homem-morcego — criatura humanóide que evoluiu a partir da raposa-voadora, um tipo de morcego gigante. Tem corpo humano, coberto de pelagem alaranjada, exceto na cabeça e asas — que são marrons. As orelhas e focinho lembram muito mais uma raposa de olhos grandes.

O homem-morcego não se alimenta de sangue, nem é um predador; come apenas frutas e néctar de flores subterrâneas. As mãos, transformadas em asas, não permitem manipular objetos — ele faz isso com a língua muito longa e flexível, que atinge l m. Ao contrário de outros morcegos, ele consegue caminhar sobre duas pernas. Também pode escalar árvores e paredes rochosas, graças ao grande polegar em forma de garra.

Homens-morcego vivem em grandes colónias de 4d + 10 indivíduos. Para espantar intrusos que se aproximam de seu território, eles simplesmente sobrevoam as vítimas de grande altura e deixam cair guano (esterco) sobre elas; é inofensivo, mas pode apagar tochas (o que pode ser evitado com um teste bem-sucedido de Habilidade) e impedir que qualquer outro cheiro seja percebido até que o aventureiro se limpe.

As criaturas só entram em combate quando alguém se aproxima demais do ninho da colónia: realizam voos rasantes e golpeiam o alvo com as garras dos pés (FA=F + H+Id). Caso sejam derrubados, atacam com o polegar/garra (FA=F+H + Id).

Homem-Morcego: Fl-2, H3, R2, AO, PdFO

Homem-Morcego (1 ponto): personagens jogadores podem ser homens-morcego. Esta Vantagem Única oferece Levitação, Sentidos Especiais (Audição Aguçada, Radar), Inculto e Modelo Especial.

Levitação: voando, homens-morcego têm velocidade normal igual à sua Hx20 ou Rx20km/h (aquele que for menor), e velocidade máxima igual a lOm/s com Hl, 20m/s com H2, 40m/s com H3 e assim por diante.

Sentidos Especiais: homens-morcego possuem Audição Aguçada e Radar. Ao fazer testes de Perícias, em situações que envolvem perceber coisas com estes sentidos, a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil.

Inculto: homens-morcego se comunicam através de guinchos, e não conseguem falar a língua de outras criaturas. Não sabem ler, nem se comunicar com outras pessoas, exceto personagens ligados a eles através de Vantagens ou Desvantagens (Aliado, Mestre, Patrono, Protegido Indefeso...). Também sofrem um redutor de -3 em todos os testes de Perícias, exceto Animais, Esportes e Sobrevivência. Não podem nunca comprar Genialidade ou Memória Expandida.

Modelo Especial: homens-morcego não têm mãos.

Eles podem segurar objetos com a língua, mas não podem manuseá-los deforma adequada. Por terem braços transformados em asas, também não podem usar a maioria das vestimentas, armaduras e outros itens feitos para humanos. Nunca podem possuir Adaptador, nem tipos de dano baseados no uso de armas.

Homem-Serpente

"Você acredita em tudo que lhe dizem? Que o mundo é como aparenta e que não existem terrores ocultos nas areias do tempo? Pense de novo..."

— Nekapeth, sumo-sacerdote de Sszzaas

Os homens-serpente são uma raça antiga e traiçoeira, composta por criaturas com torsos humanos, cabeça e a metade inferior do corpo de serpente. Sediados principalmente no Deserto Sem Retorno de Lamnor, eles adoravam o deus Sszzaas e ergueram uma civilização impressionante, com templos e monumentos de pedra. Praticavam a escravidão *e* faziam incontáveis sacrifícios humanos ao Grande Corruptor.

A extinção veio para eles quando o deus Sszzaas foi destruído, e os outros deuses comandaram uma grande caçada contra todos os seus cultistas. Os homens-serpente foram o primeiro alvo da cruzada; em poucos anos haviam sido totalmente varridos de Arton. Ou assim se acreditava.

Como parte de seu plano para retornar, o Senhor das Víboras ressuscitou seu mais poderoso clérigo — Nekapeth, atual sumo-sacerdote de Sszzaas. Entre seus objetivos, além *de* restaurar a glória de seu deus, Nekapeth também tenta trazer de volta sua própria raça. Ele já conseguiu ressuscitar magicamente alguns homens-serpente — poucos ainda, mas suficientes para reconstituir a espécie no futuro.

Homens-serpente têm escamas pelo corpo todo, verde-escuras nos costas e membros, verde-amarelado na barriga e pescoço. O rosto é alongado e reptiliano, com olhos grandes separados por uma boca larga e comprida, acompanhando o focinho. Têm olhos amarelos e vítreos, com pupilas em fenda. Não têm pernas; abaixo da cintura seu corpo parece uma cauda de cobra, sobre a qual rastejam.

Todos os homens-serpente têm a capacidade natural de esconder sua real aparência com um disfarce mágico ilusório. Esse disfarce só permite assumir o aspecto de uma única pessoa — humano, elfo, anão... —, que eles chamam de sua "máscara". Nekapeth, contudo, pode assumir a aparência de qualquer um.

Homens-serpente podem fazer um ataque por turno usando uma lança (FA=F+H + ld) ou, desarmados, dois ataques por turno com as garras (FA=F+1 d). Eles também podem realizar, com a boca, dois tipos de ataque; expelir uma enzima ácida (FA=PdF+H +1 d, químico) ou veneno paralisante.

Homem-Serpente: F2-3, H3, R3-5, A3-4, PdFO-4

Homem-Serpente (O pontos): personagens jogadores podem ser homens-serpente. Esta Vantagem Única oferece R+l (até um máximo de R5), Paralisia, Má Fama e Modelo Especial.

Paralisia: ao fazer um ataque paralisante (FA=PdF + H+1d), se o homem-serpentevencea FD da vítima, esta não sofre dano, mas deve ser bem-sucedida em um teste de Resistência. Se falhar, fica paralisada. A duração da paralisia depende de quantos PMs o homem-serpente gastou (2 PMs para cada rodada).

Má Fama: todos os homens-serpente têm má reputação. Para eles, bem como para seus eventuais companheiros, testes de Perícias que envolvam ações sociais (como Arte, Manipulação, Investigação, Crime e outras, quando envolvem interação com outras pessoas) serão

sempre considerados Tarefas Difíceis.

Modelo Especial: homens-serpente têm a metade inferior do corpo de uma grande cobra, portanto não podem usar a maioria das vestimentas, armaduras e outros itens feitos para humanos. Também não podem cavalgar nenhum tipo de animal, mesmo quando usam seu disfarce ilusório (esta pode ser uma pista para descobrir um homem-serpente disfarçado).

Incubador

"O que é aquilo no peito dele?! Matem! MATEM!"

— Antony Swan, paladino de Valkaria

Alguns estudiosos de outros mundos suspeitam da existência do Reino dos Pesadelos, um lugar de onde emana todo o mal existente no universo. Esses mesmos acadêmicos acreditam que certas criaturas vieram dessa região macabra para Arton.

O incubador lembra uma enguia com ossos metálicos expostos, medindo quase dois metros de comprimento. Tem quatro ferrões articulados dispostos à volta da cabeça, feito as pétalas de uma flor. E incrivelmente ágil e vive em pântanos, cemitérios, casas assombradas e outros lugares malditos.

Quando ataca, o incubador primeiro tenta paralisar a vítima com o veneno dos ferrões. Se tiver sorte, a vítima será morta a mordidas (FA=F + H+ld) para alimentar o monstro. Infelizmente, em vez de comer, às vezes o incubador usa um ferrão especial na cauda para penetrar no ventre da vítima (l ponto de dano) e inserir ali uma larva. Então foge.

O hospedeiro vai carregar o ovo consigo pelas próximas ld+1 semanas, durante as quais vai sofrer pesadelos terríveis. Após esse período termina a gestação da larva (Fl, H3, RO, Al, PdFO), que força passagem através do ventre e mata o hospedeiro de forma horrível.

Poções e magias de cura não conseguem remover a larva. Nenhum poder ou magia pode ser usado diretamente contra ela sem afetar o hospedeiro, ou vice-versa (uma Teleportação, por exemplo, sempre vai transportar a larva juntamente com o portador). A única forma de removê-la sem matar o hospedeiro é com um Desejo.

A larva do incubador não pode se abrigar em Construtos ou Mortos-Vivos.

Ineubador: F2, H5, R2, A4, PdFO

Paralisia: ao fazer um ataque paralisante (FA=F + H +1 d), se o incubador vence a FD da vítima, esta não sofre dano, mas deve ser bem-sucedida em um teste de Resistência. Se falhar, fica paralisada. A duração da paralisia depende de quantos PMs o incubador gastou (em geral ele gasta todos que possui; 10 PMs para 5 rodadas). O incubador quase sempre usa a Paralisia em seu primeito ataque, para apanhar a vítima Indefesa. Caso este ataque falhe, ele tipicamente tentará fugir.

Kaatar-niray

"Chega! To fora! Nunca mais aceito um trampa em áreas de Tormenta!"

— Tork, troglodita mercenário

Também descoberto recentemente, este demónio por muito pouco não continuou desconhecido. Apenas duas expedições bem-sucedidas (ou seja, que tiveram sobreviventes) mencionam estas criaturas em seus relatórios.

O kaatar-niray ("lâminas demoníacas" em tamuriano antigo) aparenta ser um gigantesco louva-a-deus bípede,

medindo cerca de 2,5m de altura e com garras tão afiadas que poderiam rasgar uma armadura completa como se fosse feita de papel! Alguns estudiosos acham que essa criatura é parte de um nível intermediário entre os fil-gikim e os tai-kanatur na hierarquia dos demónios — enquanto outros suspeitam que eles sejam o próximo nível após os fil-gikim. Todavia, devido à falta de um espécime desse demónio para estudos (nenhuma expedição conseguiu realizar capturar um deles), tudo que os estudiosos da Grande Academia Arcana podem fazer até o momento são meras suposições.

Em combate, os kaatar-niray são criaturas mortais e implacáveis, aliando uma incrível velocidade (apesar de seu tamanho) com suas garras mortais. Realizam três ataques por turno: dois com as garras (FA=F+ld, com efeito vorpal) e um com as enormes mandíbulas (FA=F+H+ld). Como se não bastasse, ainda podem voar! Atacando durante um mergulho, recebem um bónus de H+l em seus ataques. Essas criaturas costumam ser vistas apenas em regiões mais profundas das áreas de Tormenta, a mais de 3 km da fronteira, realizando patrulhas aéreas em bandos de l d indivíduos.

Kaatar-niray: F3-5, H4, R3-4, A3, PdFO

Armadura Extra: o kaatar-niray tem Armadura duas vezes maior (A6) contra fogo mágico.

Invulnerabilidade: todos os demónios da Tormenta são invulneráveis a ácido, veneno, eletricidade, fogo normal e qualquer ataque não mágico.

Levitação: voando, kaatar-niray têm velocidade normal igual à sua Hx20 ou Rx20km/h (aquele que for menor), e velocidade máxima igual a 80m/s.

Kanatur

"Esperem aqui. Vou tentar me comunicar com eles."

— Hyaku-nen, o Imortal (despedaçado)

O nome é formado por antigas palavras tamurianas que significam "homem-formiga-diabo"; a criatura tem a aparência de um homem com cabeça de formiga, imensos olhos verdes, uma pinça espinhosa no lugar da mão direita e garras na esquerda. Pode realizar dois ataques por turno (FA=F + H + ld com a pinça; FA=F+1 d com a garra). Tem todas as imunidades naturais de demónios da Tormenta.

Os kanatur costumam ser vistos em bandos de 3d indivíduos, aparentemente patrulhando as fronteiras de uma área de Tormenta. Este parece ser o mais fraco dos demónios; é o único que pode ser ferido com armas normais (todas as outras espécies são vulneráveis apenas a magia e armas mágicas).

Kanatur: F2-3, H2, R2-4, A3, PdFO

Armadura Extra: o kanatur tem Armadura duas vezes maior (A6) contra fogo mágico.

Invulnerabilidade: o kanatur é invulnerável a ácido, veneno, eletricidade e fogo normal.

Kobold

"O primo Katabrok tem razão! Kobolds são umas pestes!"

— Sandro Galtran, ladrão aventureiro

Estes pequenos monstros estão entre as criaturas mais detestadas de Arton. Os maiores inimigos naturais dos centauros, kobolds são pequenas criaturas com corpo humanóide e cara de cachorro.

Um kobold sozinho não é ameaça para ninguém, mas eles sempre atacam em bandos e usando táticas traiçoeiras, armadilhas e emboscadas. Enxergam no escuro, e vivem em subterrâneos e outros lugares onde um centauro nunca poderia entrar. Cada tribo pode ter de 10a 100 kobolds (a maior tribo conhecida, com cerca de 200 kobolds, se esconde em um planalto próximo de Malpetrim). Eles se reproduzem através de ovos, que não têm nenhum valor comercial: na verdade, são nojentos!

Embora sejam capazes de formar tribos, fabricar instrumentos e até tenham uma linguagem própria, os kobolds não são considerados "seres inteligentes". A legislação do Reinado destina a eles o mesmo tratamento que aos animais; matar ou molestar kobolds não é ilegal (embora possa ser considerado cruel). Todas as tentativas de educá-los ou mesmo escravizá-los fracassaram; nem mesmo a Aliança Negra dos goblinóides emprega estas pestes.

xamã com poderes mágicos, muitas vezes um clérigo de Megalokk (o deus dos monstros) ou Krig (uma divindade menor dos kobolds).

Guarda Kobold: FO, HO-1, RO-1, AO-1, PdFO-1, Inculto

Xamã Kobold: FO, HO-1, RI -2, AO-1, PdFO, Clericato, Água l -2, Terra l -2, Trevas l -2

Inculto: guardas kobolds não conseguem falar a 'íngua de outras criaturas (apenas xamãs conseguem). Não sabem ler, nem se comunicar com outras pessoas, exceto personagens ligados a eles através de Vantagens ou Desvantagens (Aliado, Mestre, Patrono, Protegido Indefeso...). Também sofrem um redutor de -3 em todos 5S testes de Perícias, exceto Animais, Esportes e Sobrevivência. Não podem nunca comprar Genialidade ou v\emória Expandida.

Kronossauro

"Preciso visitar o continente outra vez! Poderia me levar?"

— Lisandra, druida

Este perigoso réptil marinho existe, felizmente, apenas próximo à costa de Galrasia. Lembra um imenso lagarto, medindo entre 10 e 15m de comprimento, com quatro grandes nadadeiras em vez de patas. Alimenta-se de peixes, lulas, conchas e qualquer outra criatura de amanho humano ou menor.

O kronossauro pode usar as nadadeiras como patas para se arrastar em terra (onde tem HO), mas fará isso jpenas em casos especiais, como para escapar de um oredador mais perigoso ou para alcançar uma presa encurralada.

Kronossauro: F6, H3, R4, A2, PdFO

Sentidos Especiais: um kronossauro possui Audição e Faro Aguçados. Ao fazer testes de Perícias, em situações .|ue envolvem estes sentidos, a dificuldade do teste cai uma iraduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil.

Ambiente Especial: um kronossauro pode viver fora H'água, arrastando-se com auxílio das nadadeiras, durante até quatro dias. Após esse prazo começa a perder l ponto 1e Força e Resistência por dia, que só podem ser restaurados após 24 horas na água. Kronossauros recebem H+1 /icando com Hl) para fugas e perseguições na água.

Lamia

"Saudações, belo viajante! A caminhada pelo deserto deve tê-lo deixado exausto. Aceitaria um .onvite para descansar em minha humilde tenda?"

— Al-Zanra, lamia, para sua próxima vítima

Lamias são criaturas quase sempre maléficas, que se jtilizam de ilusões para emboscar e matar viajantes do 'eserto. Tais monstruosidades têm o torso de uma linda nulher humana, e a metade inferior de um animal lUadrúpede — geralmente um leão, mas também exis-«m lamias meio lobo, chacal ou cabra. Não costumam jsar qualquer tipo de roupa, mas é comum encontrá-las •ortando jóias e armas ornamentadas.

Em algumas regiões, como o Deserto da Perdição, lamias são consideradas demónios que bebem o sangue e devoram a carne dos homens. Elas também podem também atrair homens de boa aparência para acasalar, e depois devorá-los. Não existem lamias machos.

O aspecto mais perigoso das lamias é a sua grande habilidade com magia ilusória. Todas elas possuem Focus + l em Luz e Ar, e podem lançar todas as magias ilusórias (Ilusão, Ilusão Avançada, Ilusão Total) e Invisibilidade gastando-l Ponto de Magia que o custo normal. Portanto, podem lançar estas mesmas magias com Focus l sem pagar Pontos de Magia.

Este poder NÃO *é* cumulativo com o kit Ilusionista (Manual do Aventureiro), que permite lançar suas Magias Iniciais gastando apenas l PM. Uma lamia ilusionista, ao lançar magias de Ilusão e Invisibilidade com Focus l, não gasta nenhum PM; para estas magias com Focus 2 ou mais, gasta sempre 1 PM.

Lamia (4 pontos): personagens jogadores podem ser lamias. Esta Vantagem Única segue as regras normais para Centauros vistas no **Manual 3D&T.** Ela oferece F+1 para tarefas envolvendo a parte inferior do corpo; H + l para corridas, fugas e perseguições; permite fazer dois ataques por rodada com as patas dianteiras (FA=F+ld) em vez de seu ataque normal; e Modelo Especial. Todas as lamias também possuem Ar+1, Luz+1, Resistência à Magia, Forma Alternativa e Má Fama.

Resistência à Magia: lamias recebem um bónus de R+3 em testes de Resistência contra magias.

Forma Alternativa: lamias podem mudar para uma Forma Alternativa humana, com as mesmas Características, Vantagens e Desvantagens (exceto habilidades de Centauro). Nesta forma, a menos que sua verdadeira identidade seja conhecida, não sofrem os efeitos de sua Má Fama.

Má Fama: como feras matadoras de homens, todas também possuem Má Fama — sendo muito difícil que consigam ser bem-sucedidas como aventureiras, ainda que não seja impossível. Para elas, bem como para seus eventuais companheiros, testes de Perícias que envolvam ações sociais (como Arte, Manipulação, Investigação, Crime e outras, quando envolvem interação com outras pessoas) serão sempre considerados Tarefas Difíceis.

Licantropos

"Kabof, eu escolho você!"

— Puck, lobisomem e treinadora de Pokébolds (?!)

Os licantropos, ou homens-fera, são humanos que por algum motivo foram transformados em seres animalescos. Eles existem em muitos tamanhos, formas e tipos — são tantos que chega a ser difícil identificar todos. Na verdade, qualquer humano que apresente um ou mais traços bestiais será considerado um licantropo.

Existem incontáveis teorias sobre a natureza da licantropia e suas formas de contágio. Apenas em uma coisa todas concordam: a licantropia é uma bênção (ou ume

maldição, segundo a maioria) oferecida aos seres humanos por Tenebra, a Deusa das Trevas. Ela pode se apresentar desde o nascimento (neste caso, diz-se que a criança foi tocada por Tenebra ainda no útero) ou ser contraída em algum momento da vida, como se fosse uma doença.

O licantropo mais temido é aquele que, em noites de lua cheia, se transforma em uma fera assassina e incontrolável — mas nem todos são assim. Muitos deles podem manter o controle de suas ações na forma de fera, ou mesmo controlar essa mudança de forma voluntária. Na verdade, a grande maioria dos licantropos nem ao menos é capaz de nenhum tipo de transformação.

Seguindo esses critérios, os licantropos artonianos podem ser classificados em três grandes grupos:

Animais: são aqueles que não podem se transformar, mas têm alguns traços animalescos: em geral olhos, orelhas, focinho, pelagem e/ou cauda. Muitos são humanos com cabeça e cauda de animal. Apesar de sua aparência, estes licantropos não são considerados Monstruosos — chegam a ser muito comuns em território do Reinado, trabalhando como camponeses, artesãos, soldados e até aventureiros.

Bestiais: são aqueles que conseguem mudar para uma forma monstruosa, lembrando uma versão demoníaca de algum animal natural — lobo, javali, urso, leão, tigre, rato, leão-marinho... quase sempre mamíferos. Na forma de fera, têm F+l, A+l, Monstruoso e Vulnerabilidade a magia, armas mágicas e armas de prata. Infelizmente, a transformação não está sob seu controle: ela ocorre apenas em certas condições, independentes de sua vontade (conforme a Vantagem Licantropo). Estes licantropos raramente conseguem viver em sociedade, preferindo uma vida errante.

Ferais: são iguais aos Bestiais, mas nunca podem evitar a transformação quando as condições aparecem (Fúria, lua cheia, Perto da Morte, Protegido Indefeso...) — e, quando ela acontece, não têm nenhum controle de suas ações. Nesta forma não entendem a língua humana e não reconhecem seus amigos ou pessoas amadas. São totalmente dominados pelo desejo de caçar e matar — na verdade, eles não voltam à forma humana até que tenham cometido um assassinato. Ferais costumam espreitar pequenas aldeias e fazendas, ou mesmo viver secretamente entre os humanos até que sua maldição se manifeste outra vez.

Os três tipos podem se apresentar desde o nascimento — ou então se manifestar na adolescência, por razões que apenas Tenebra conhece. Não existe em Arton a licantropia genética: um filho de pais licantropos não será necessariamente como eles (na verdade, isso chega a ser raro).

O tipo Feral é o único que pode ser transmitido para outras pessoas: caso a vítima de um ataque tenha perdido metade de seus Pontos de Vida (e sobrevivido, é claro!), deve fazer um teste de Resistência. Se falhar, vai se tornar também um licantropo Feral. Apenas humanos contraem esse tipo de licantropia: elfos, anões e outros semi-humanos são imunes.

Licantropo (O pontos): licantropos Animais e Ferais (mas não os Bestiais) pode ser personagens jogadores. Para os Ferais, esta Vantagem Única segue as regras normais para Licantropos vistas no **Manual 3D&T.** Para os Animais, ela oferece apenas um Sentido Especial (um apenas) à escolha do jogador, mas que de alguma forma tenha ligação com sua aparência animal (por exemplo, Audição ou Faro Aguçado para um lobo).

Lich

"Uma vez eliminado o inconveniente da morte por velhice, o estudo da magia pode ser muito mais profundo. Pelo menos, é o que dizem..."

— Vladislav Tpish, necromante

Embora não seja o mais conhecido, o lich é provavelmente o mais poderoso tipo de morto-vivo; ele surge como resultado do esforço de um clérigo (geralmente de Tenebra

ou Ragnar) ou mago necromante que conseguiu se transformar em morto-vivo sem perder sua memória, sua sanidade e seus poderes mágicos. Em Arton, Vectorius e Talude são os mais poderosos magos VIVOS; existem liches com poder ainda maior que eles...

Nem todos os liches são maus, mas a maioria é! Como qualquer mago necromante ou clérigo da morte, eles não conseguem ver muito valor em seres viventes — e não hesitam em sacrificá-los durante sua busca por mais poder mágico, seu único grande objetivo. Logicamente, isso leva aventureiros a tentar destruí-los para acabar com seus experimentos malignos.

Tornar-se um lich exige que o mago ou clérigo faça um amuleto que mais tarde vai guardar sua própria alma. Quando a magia se completa, a alma fica presa do objeto; e o mago ou clérigo se torna um morto-vivo, com poderes imensos para acrescentar aos que já tinha. A magia necessária para fabricar esse item é conhecida apenas pêlos próprios liches — que, é claro, não se interessam em divulgá-la! Normalmente, antes de se tornar lich, um necromante ou clérigo da morte deve primeiro derrotar outro lich e arrancar dele o segredo.

Além das imunidades normais dos mortos-vivos, liches podem sofrer dano APENAS por magia e armas mágicas. Eles também podem realizar todas as magias que conhecem sem nunca gastar Pontos de Magia... e eles conhecem MUITAS magias! Um lich destruído sempre retorna mais tarde, a menos que o amuleto contendo sua alma seja destruído também; um lich sempre vai esconder esse amuleto no lugar mais inacessível que encontrar.

Liches são totalmente imunes a Controle ou Esconjuro de Mortos-Vivos, Paralisia e Transformação.

Lich: F3-5, H3-6, R4-6, A3-6, PdF3-5

Magias: Trevas 8-14, outros 6-1 2. Liches não gastam Pontos de Magia para lançar magias (seus PMs são utlizados apenas para manobras especiais).

Imortal: quando destruído, um lich vai se recompor em alguns dias ou semanas. Um lich só pode ser totalmente eliminado com a destruição do amuleto que abriga sua alma.

Invulnerabilidade: um lich é invulnerável a todos os ataques, exceto magia e armas mágicas.

Resistência à Magia: liches recebem um bónus de R+3 em testes de Resistência contra magias.

Lobo-das-Cavernas

"Ei, já vi um desses nos jogos! Arrancou o braço de um gladiador!"

— Shen, guarda da milícia de Valkaria

Este ancestral pré-histórico do lobo ainda pode ser encontrado em numerosas regiões de Arton, especialmente Galrasia. Tem pelagem cinza-azulada, olhos vermelhos e uma fila dorsal de placas ósseas cortantes, que muitos povos tribais usam para fabricar lanças. Para os lobos, elas não servem como arma: estudiosos acreditam que elas são apenas atrativos sexuais (apenas machos as possuem). Lobos-das-cavernas formam haréns com um macho no comando de até 2d + 2 fêmeas.

Os goblins costumam capturar filhotes destes lobos e treiná-los como montarias. Apenas as fêmeas podem ser cavalgadas (a crista cortante dos machos tornaria essa tarefa um tanto dolorida...), mas os machos também podem ser treinados para guarda e ataque. Na verdade, a Favela dos Goblins em Valkaria costuma abrigar algumas destas feras em lugares secretos: a guarda da cidade realiza expedições regulares para encontrar e exterminar os bichos, mas nunca conseguiu acabar com todos eles...

Lobo-das-Cavernas: Fl, H l-2, RI-2, AO-1, PdFO

Sentidos Especiais: lobos-das-cavernas possuem Audição Aguçada e Faro Aguçado. Ao fazer testes de Perícias, em situações que envolvem ouvir ou farejar, a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil.

Manotauro

"Você disse o QUÊ sobre minha irmã?! MORTE A VOCÊ, maldito! Não, nunca tive irmã, mas isso não muda nada!"

— Gratar, manotauro

O manotauro combina as características de um centauro clássico e um minotauro; ele tem cabeça de touro, torso humano e corpo de cavalo.

Em geral são maiores, mais fortes e musculosos que os centauros comuns. Como indivíduos, quase sempre se tornam guerreiros. Em bandos, formam tribos ou bandos errantes que atacam e destroem povoados de outras raças. Tendem a ser truculentos e fanfarrões, mas muitos aprendem a conviver com outras criaturas para formar grupos de aventureiros, ou mesmo adotar outras carreiras em sociedades humanas. O reino de Tapista abriga alguns manotauros, que gozam de alto status como guerreiros.

Manotauro (2 pontos): personagens jogadores podem ser manotauros. Esta Vantagem Única segue as regras normais para Centauros vistas no **Manual 3D&T.** Ela oferece F+l para tarefas envolvendo a parte inferior do corpo; H+ l para corridas, fugas e perseguições; permite fazer dois ataques por rodada com as patas dianteiras (FA=F+ld) em vez de seu ataque normal; e Modelo Especial. Todos os manotauros possuem F+ l e R+l (até F5 e R5 para um personagem recém-criado). Eles também possuem a acrofobia dos Centauros comuns (como parte do conjunto, sem receber pontos e sem poder recomprar a Fobia) e seguem o Código de Honra do Combate.

Manta

"Fico mais tranquila quando vejo um bando deles acompanhando nosso barco; é sinal de que não há piratas por perto."

— Rokuji-ni, capita do barco pesqueiro Sol Nascente

Estas criaturas parecem um misto de humanos, lagartos e arraias-gigantes. São na verdade descendentes de mamíferos parecidos com o leão-marinho.

Os mantas não têm mãos; seus braços são transformados em imensas barbatanas, incapazes de qualquer outra coisa exceto nadar. Eles contornam parte desse

até l dia por ponto de Resistência fora d'água, então começa a perder l ponto de Força e Resistência por dia; recebe H + l (ficando com Hl) para fugas e perseguições na água; e Vulnerabilidade (calor/ fogo). Mantas também possuem Telepatia, Levitação, Código de Honra, Insano (Fobia) e Modelo Especial.

Telepatia: mantas podem tentar ler a mente de alguém que consigam ver. A vítima tem direito a um teste de Resistência para evitar. Em combate, um manta gasta l PM para cada utilização.

Levitação: um manta não pode realmente voar, apenas planar ligeiramente, sempre com H l, mesmo que tenham Habilidade mais alta.

Código de Honra de Área: mais uma incapacidade física que um Código e Honra, mantas não podem lutar em terra firme.

Insano: todos os mantas têm como Fobia de armas (apenas armas manufaturadas; não é válido para armas naturais, como garras e presas). Caso seja ameaçado com uma arma, o manta deve ser bem-sucedido em um teste de Resistência ou fica apavorado e foge em velocidade máxima.

Modelo Especial: mantas não têm mãos. Só podem segurar objetos com auxílio das rêmoras (apenas embaixo d'água, obviamente). Por terem braços transformados em nadadeiras, também não podem usar a maioria das vestimentas, armaduras e outros itens feitos para humanos. Nunca podem possuir Adaptador, nem tipos de dano baseados no uso de armas.

problema através de uma associação simbiótica com as rêmoras — um pequeno peixe com uma ventosa no alto da cabeça. A rêmora usa sua ventosa para grudar no corpo de um manta e, assim, ser transportada pelo oceano sem fazer muita força. Em troca, rêmoras que esteiam por perto do manta recebem comandos telepáticos para apanharou manipular objetos. Rêmoras têm FO, (Fl na ventosa), Hl, RO, AO, PdFO e não causam qualquer dano.

Os mantas podem saltar fora d'água e usar as barbatanas para planar por curtas distâncias. Para isso precisam ganhar velocidade a nado e saltar.

Mantas não constróem instrumentos, não têm cultura, tecnologia ou civilização; apenas nadam livremente no oceano artoniano e no Rio dos Deuses, em pequenos grupos, como as baleias. Todos possuem um medo terrível de armas.

Mantas têm sérias deficiências físicas, mas são bastante inteligentes. Têm grande curiosidade sobre habitantes da terra firme. São também telepatas naturais. Podem aprender magia, mas serão capazes de usar APENAS magias que possuam Telepatia como exigência.

Manta (O pontos): mantas podem ser personagens jogadores. Esta Vantagem Única segue as regras normais para Anfíbios vistas no **Manual 3D&T.** Ela oferece a capacidade de se mover na água com velocidade normal; Radar (de Sentidos Especiais), mas apenas embaixo d'água;

Mastim de Megalon

"O MAIOR amigo do homem." —

ditado popular

A criação destes cães imensos é atribuída a Megalon, um antigo e conhecido sumo-sacerdote de Megalokk, o Deus dos Monstros. Apenas uma de suas muitas tentativas de espalhar sobre a Arton monstros cada vez maiores *e* mais terríveis...

Estes cães imensos medem até l Om de comprimento e 2m de altura na cernelha (base do pescoço). Apesar do tamanho, comportam-se como cães normais. Em estado selvagem, existem em matilhas de ld + 1 indivíduos nas Montanhas Sanguinárias. Domesticados, são bastante utilizados como bestas de carga e de ataque nos exércitos de Tapista, o Reino dos Minotauros.

O típico mastim de megalon é negro, de focinho curto e orelhas caídas, lembrando um cão do tipo molossóide (buldogue, rottweiler, boxer, fila...). Mas também existem raças aparentadas aos lupóides (pastor alemão, collie, dobermann...) e, nas Montanhas Uivantes, ao cão-esquimó (husky siberiano, malamute do alaska...).

Mastim de Megalon: F*5-7,* H2-3, R5-7, AO-2, PdFO

Sentidos Especiais: mastins de Megalon possuem

Audição Aguçada e Faro Aguçado. Ao fazer testes de Perícias, em situações que envolvem ouvir ou farejar, a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil.

Medusa

"Não, eu NÃO transformei ele em pedra! Eu esculpi REALMENTE esta estátua!"

— Zentura, medusa escultora

A raça mágica das medusas é composta por mulheres de aparência extremamente sensual, mas com centenas de serpentes venenosas no lugar dos ca belos. Elas aça saiam com humanos e elfos, e têm por hábito matar o parceiro após o ato. O bebé, caso seja menino, vai pertencer sempre à raça do pai (e provavelmente será sacrificado); mas, quando menina, será uma nova medusa.

Uma medusa dispõe de três formas básicas de ataque. Quando luta corpo-a-corpo, as serpentes que formam sua cabeleira podem fazer até 4 ataques por turno (contra um mesmo alvo ou alvos diferentes). Cada ataque tem FA=F + 1d e, se causar dano, obriga a vítima a fazer um teste de Resistência+1; falha resulta em l d pontos de dano extra por veneno, que ignora a FD.

A segunda forma de ataque favorita das medusas é o arco e flecha; todas são exímias arqueiras, capazes de disparos que fazem inveja aos elfos mais habilidosos. Seu elevado Poder de Fogo e a capacidade de Tiro Múltiplo refletem essa perícia.

O terceiro e mais temido ataque é o poder das medusas de transformar criaturas em pedra. Esse poder é idêntico à magia Petrificação, mas apenas por contato visual — e a vítima faz um teste de R-l para resistir. Ao contrário da magia, esse poder não consome Pontos de Magia da medusa. Funciona.apenas com criaturas vivas. Para evitar a petrificação, o oponente deve lutar de olhos fechados (H—l para ataques corporais, H-3 para ataques à distância e Esquivas).

Quase todas as medusas são monstros cruéis, que têm como único prazer colecionar vítimas petrificadas em seus jardins. Mas existem algumas raras exceções — como Zentura, a bondosa e famosa escultora residente em Vectora.

Medusa: FO-1, Hl-3, R2-4, AO-2, PdF4-6

Tiro Múltiplo: habilidosa no uso do arco e flecha, uma medusa pode fazer vários ataques no mesmo turno com FA=PdF+H + ld. Ela precisa gastar 2 PMs para cada alvo (incluindo o primeiro), e pode fazer um número máximo de ataques igual à sua Habilidade.

Megadásipo

"Um tatu?! Você espera que eu recue diante de um tatu gigante?"

— Hyaku-nen, o Imortal (atropelado)

Megadásipos são grandes tatus que possuem alguns aspectos humanóides, como o tronco (às vezes) ereto, e membros que podem ser chamados de "braços". Eles poderiam ser chamados também de homens-tatu, mas não demonstram nenhuma inteligência.

Carnívoras, essas criaturas atacam com enormes garras escavadoras (se elas quebram pedras, imaginem o que fazem com uma pobre vítima!) até a morte da vítima, e então começar a comer. Fazem dois ataques por rodada com FA=F+Id. São praticamente cegos, guiando-se por sons, vibrações e cheiros — e por isso não são afetados por magias que envolvem visão ou escuridão, especialmente ilusões.

Quando muito ferido, um megadásipo se fecha em sua carapaça dura (nesta posição ele tem Armadura 6) e tenta fugir rolando. Se alguém tenta ficar no caminho, é atropelado com FA=F+Id.

Megadásipo: F4, H2, R5, A3/6, PdFO

Armadura Extra: megadásipos têm Armadura duas vezes maior (A6/12) contra qualquer ataque baseado em Força ou PdF.

Sentidos Especiais: megadásipos possuem Faro Aguçado, Radar e Ver o Invisível. Ao fazer testes de Perícias, em situações que envolvem perceber coisas com estes sentidos, a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil.

Meio-Dragão

"Penso apenas uma coisa, meu amor: quando duas criaturas se unem por amor verdadeiro, nem mesmo os deuses têm o direito de interferir... mas eu não gostaria de saber como serão os filhos!"

— Allieny, arqueira do Protetorado do Reino

Dragões adultos podem se

transformar em humanos, elfos e outras raças. Dragões também podem, as vezes, se apaixonar por membros dessas raças. Então...

Meio-dragões são resultado da união entre um dragão e uma mulher humana ou semi-humana (cruzamentos entre homens e dragoas não produzem descendentes). A gravidez é normal, e o bebé parece pertencer totalmente à raça da mãe — na verdade, caso não se conheça a verdadeira natureza do pai, será impossível para qualquer um indentificar qualquer coisa diferente na criança.

Um meio-dragão artoniano nunca desenvolve asas, escamas ou coisa assim. Sua aparência é totalmente normal — até mesmo muito atraente pêlos padrões de beleza de sua raça. As diferenças são interiores: ele terá habilidades muito acima da média e uma grande afinidade com magia. Até aí, nada que possa identificá-lo como meio-dragão.

A única coisa realmente marcante é que o meio-dragão herda do pai um tipo de Invulnerabilidade a certo tipo de dano: luz ou frio/gelo (não ambas; apenas uma) para meio-dragões brancos; químico ou trevas para meio-dragões negros, e assim por diante. Então, quando o jovem filho da costureira da vila sobrevive a um incêndio sem sofrer nada, é possível que seu verdadeiro pai tivesse escamas vermelhas...

Meio-Dragão (10 pontos): personagens jogadores podem ser meio-dragões. Esta Vantagem Única oferece +1 em todas as Características (até um máximo de 5), Arcano e uma Invulnerabilidade (calor/fogo, frio/gelo, luz, eletricidade, som/vento ou químico).

Minotauro

"O forte não deve apenas dominar o fraco. Também tem o dever de protegê-lo. Mas, de igual forma, o fraco também deve tributo ao forte por sua proteção."

— Kalura, sumo-sacerdotisa da Divina Serpente

A raça dos minotauros é composta por humanóides de grande estatura (em média 1,90m de altura) com corpos humanos musculosos e cabeças bovinas. Embora a cabeça de touro seja mais comum, existem numerosas sub-raças com cabeças de búfalo, gnu, bisão, boi-almiscarado, antílope, alce *e* outros animais aparentados. Alguns têm cascos bipartidos em vez de pés, mas essa não é a regra geral.

Em Arton, os minotauros não são vistos como monstros: eles formam uma cultura avançada, e têm até sua própria nação dentro do Reinado — Tapista, o Reino dos Minotauros. Sua economia se baseia na agricultura e comércio de armas. Eles são uma raça guerreira e orgulhosa, que venera a força física. São apaixonados por esportes, competições e, acima de tudo, combates de arena. Anfiteatros construídos em vários pontos de Tapista sediam combates muito mais violentos e brutais que aqueles realizados na Arena Imperial em Valkaria.

Uma situação delicada nas relações entre Tapisfa e o resto do Reinado diz respeito ao tratamento recebido pêlos humanos: são considerados "cidadãos de segunda categoria", vítimas de forte preconceito. Elfos e meio-elfos são igualmente menosprezados. A única raça semi-humana que os minotauros tratam como seus iguais são os anões. Existe até a suspeita de que Doherimm, o reino secreto anão, esteja em algum lugar sob Tapista.

A escravidão humana é legal em Tapista. Quase todos os escravos são criminosos condenados e prisioneiros de guerra, vendidos em leilões. Tratados com o resto do Reinado permitem que os escravos sejam mantidos mesmo além das fronteiras de Tapista, desde que devidamente acompanhados pelo certificado de propriedade.

Não existem minotauros fêmeas. Eles acasalam com escravas humanas; o bebé, quando menina, será humana — e quando menino será minotauro. Cada macho forma um harém de, em média, ld+1 esposas; quanto mais ele tiver, maior será seu status social. Mulheres nascidas em Tapista são legalmente consideradas escravas, propriedade do pai. O Rei Thormy de Valkaria e outros governantes lutam para abolir essa lei tão cruel, que rouba a liberdade de uma pessoa desde o nascimento. Até agora os minotauros não cederam mas, pressionados pelo Reinado, recentemente instituíram leis para punir maus tratos contra escravos. Matar um escravo é crime punido com trabalhos forçados: para um minotauro, essa condição é tão vergonhosa que muitos preferem a morte.

Os minotauros têm como divindade principal a Divina Serpente, deusa da força e coragem — mas, em Tapista, ela é chamada Tauron e tem o aspecto de um gigantesco touro em chamas. Em seu território também existem templos em louvor a Azgher, Khalmyr, Keenn, Megalokk, Nimb e Thyatis: clérigos minotauros podem adotar qualquer destas divindades. Não existem minotauros magos (ou seja, eles só podem ter poderes mágicos através de Clericato).

Sua arrogância e crença na própria superioridade não impedem um minotauro de ser bom e justo. De fato, em geral eles tratam seus escravos com respeito e dignidade — e aqueles que se tornam aventureiros até mesmo aceitam agir em grupos formados por humanos e elfos. Longe de casa, minotauros gostam de frequentar tavernas, beber cerveja (de preferência na companhia de anões) e disputar braço-de-ferro. Para eles, uma noite de diversão nunca termina bem sem uma boa luta (que geralmente destrói grande parte da taverna...).

Uma curiosidade: minotauros NUNCA se perdem em labirintos. Por alguma razão, quando percorrem uma rede de túneis, masmorras ou estruturas semelhantes, conseguem memorizar o trajeto perfeitamente sem precisar de mapas — e sempre serão capazes de achar o caminho de volta. Por esse motivo as ruas e palácios de Tapista são construídos de forma intrincada, tornando muito fácil para qualquer não-minotauro se perder. Esta habilidade não funciona em florestas, pântanos e outros tipos de terreno; apenas túneis e corredores.

Minotauro: F2-5, HO-4, RI-5, AI-5, PdFO-3

Minotauro (l ponto): personagens jogadores podem ser minotauros. Esta Vantagem Única oferece F + 2, R+l (até um máximo de F5 e R5), Código de Honra do Combate, Má Fama (arrogantes, brigões, escravistas), e Insano (Fobia).

Código de Honra do Combate: todos os minotauros têm um grande senso de honra em combate: eles nunca usam armas ou Vantagens superiores às armas do oponente, e nunca atacam oponentes caídos ou em desvantagem numérica. Além disso, NUNCA montam cavalos ou qualquer outra criatura, pois acham indigno caminhar sem usar os próprios cascos.

Insano: minotauros têm terrível medo de altura (uma Fobia). Sempre que ficam a mais de 3m do chão (em escadas verticais, sobre pontes, voando...), devem fazer um teste de Resistência. Em caso de falha, fogem imediatamente para lugar seguro (o mesmo efeito da magia Pânico) ou, se isso não for possível, ficam paralisados de medo até que sejam removidos do lugar alto. Minotauros que por algum motivo sejam imunes ao medo (por exemplo, sob efeito de Fúria ou Marcha da Coragem) não sofrem os efeitos desta Fobia.

Má Fama: minotauros são conhecidos como uma raça de arrogantes, escravistas e brigões. Para eles, bem como para seus eventuais companheiros, testes de Perícias que envolvam ações sociais (como Arte, Manipulação, Investigação, Crime e outras, quando envolvem interação com outras pessoas) serão sempre considerados Tarefas Difíceis.

Monstro da Ferrugem

"Yikes!"

— Sandro Galtran, ladrão aventureiro

Este monstro se parece com um gafanhoto enorme e avermelhado, com duas grandes antenas e uma cauda comprida, terminada em uma curiosa hélice. As antenas podem fazer dois ataques por rodada; esses ataques não causam nenhum dano contra seres vivos, mas seu toque transforma qualquer arma, escudo ou armadura metálica em ferrugem — da qual o monstro se alimenta. Um ataque bem-sucedido do monstro provoca a perda de l ponto de Força, Armadura ou Poder de Fogo.

Peças mágicas (ou uma Arma Especial) têm uma chance em seis (l em 1 d) de resistir a esse ataque. Em caso de falha, a peça perde seu poder mágico e torna-se uma peça comum. Um novo ataque destrói totalmente a peça. Isso não vale para artefatos e outros itens mágicos poderosos que o Mestre determinar.

Força, Armadura ou Poder de Fogo perdidos dessa forma podem ser restaurados mais tarde, com testes da Perícia Mecânica para consertar as armas e armaduras lesadas (um teste para cada ponto perdido; cada teste consome uma hora; em caso de falha, não são permitidos novos testes para um mesmo personagem). Também é possível contratar um armeiro ou ferreiro profissional para restaurar F, AePdF, ao custo de IdxlOO + SOOTibarespara cada ponto restaurado.

Monstro da Ferrugem: FO, H3, R3, A2, PdFO

Mortos-Vivos

"Não consigo pensar em força de trabalho mais eficiente. Uma pena que a sociedade seja tão relutante em aceitá-los, apenas por sua aparência."

— Vladislav Tpish, necromante

Mortos-vivos são seres humanos (ou membros de outras raças) que, ao morrer, não encontraram o descanso eterno eficaram presos ao mundo dos vivos, tornando sua existência um tormento para si próprios e aqueles que *os* cercam.

Mortos-vivos são imunes a todos os venenos, doenças, magias ou poderes que afetam a mente, *e* quaisquer outras coisas que só funcionem contra criaturas vivas. Mas eles podem ser afetados por uma série de magias que funcionem especificamente contra eles, como Controle ou Esconjuro de Mortos-Vivos. Todos enxergam no escuro.

Mortos-vivos não podem ser curados com magias, poções ou outros itens mágicos de cura (usadas contra eles, CAUSAM dano em vez de curar). Eles só podem recuperar Pontos de Vida com descanso ou magias específicas (Cura para os Mortos), mas recuperam Pontos de Magia de forma normal. Mortos-vivos nunca podem ser ressuscitados.

Embora mortos-vivos possam pertencera raças não-humanas, eles perdem quaisquer poderes ou fraquezas raciais quando voltam da morte. Assim, um anão morto-vivo não tem quaisquer bónus ou benefícios raciais (como Infravisão ou Resistência à Magia) que um anão vivo teria.

Em Arton existem muitos tipos diferentes de mortos-vivos: esqueletos, zumbis, múmias, fantasmas, vampiros, liches, necrodracos e outros. Consulte a descrição separada de cada um.

Múmia

"Yikes!"

— Sandro Galtran, ladrão aventureiro

Múmias são cadáveres especialmente embalsamados e preparados para resistir à passagem dos séculos — uma prática especialmente comum entre certos povos do Deserto da Perdição. Uma série de rituais funerários garante à sua alma uma viagem tranquila ao Reino dos Mortos. Infelizmente, às vezes algum tipo de maldição impede que o espírito da múmia deixe este mundo, resultando em um

tipo de morto-vivo muito mais poderoso que simples esqueletos e zumbis.

Suas garras, além de causar dano normal, exigem que a vítima seja bem-sucedida em um teste de Resistência: se falhar, vai contrair uma doença pestilenta que provoca em TODOS os testes um redutor de -l. Essa doença é considerada uma maldição, e afeta apenas criaturas vivas.

Embora tenham a mesma aparência pútrida de um zumbi, múmias podem usar um disfarce ilusório para se fazer passar por seres humanos (mas o disfarce se dissipa quando sofrem dano ou entram em combate). Múmias são inteligentes; as mais antigas, inclusive, podem ser magos ou clérigos poderosos.

Múmia:F2-4,HI-4,R3-5, A3-5, PdFO

Morto-Vivo: múmias são imunes a todos os venenos, doenças, magias que afetam a mente e quaisquer outras que só funcionem com criaturas vivas. Elas podem ser afetadas por magias como Controle ou Esconjuro de Mortos-Vivos. Não podem ser curadas com Medicina, nem com magias, poções e outros itens mágicos de cura (usadas contra eles, causam dano em vez de curar). Só podem recuperar PVs com descanso ou com a magia Cura para os Mortos. Nunca podem ser ressuscitados, exceto com um Desejo. Enxergam no escuro e nunca precisam de sono, mas podem repousar para recuperar PVs e PMs.

Magias: múmias têm Focus 0-6 em Caminhos variados. Além disso, algumas múmias (nem todas) também podem exalar uma aura mágica de medo. Elas podem usar a magia Pânico (com alcance igual à sua Resistência) como uma habilidade natural, sem gastar PMs.

Invulnerabilidade: uma múmia é invulnerável a todos os ataques, exceto fogo, magia e armas mágicas.

Maldição: a maior fraqueza de uma múmia é que todas estão presas a uma maldição; nunca podem se afastar muito de sua própria tumba. A cada nascer do sol, caso estejam distantes de sua tumba mais de lOOm, começam a deteriorar e perder l Ponto de Vida por turno até retornarem, ou até a morte final...

Neblina-Fantasma

"Tenham cuidado! Meu irmão foi morto por algo assim!"

— Wilcox Galliran, paladino de Valkaria

Suspeita-se que esta criatura sobrenatural seja, de alguma forma, aparentada ao fogo-fátuo dos pântanos. Na verdade, teorias mais ousadas sugerem que se trate de uma colónia compacta destes seres, como células formando uma criatura mais avançada. Apesar do nome e de suas características, não é considerada um morto-vivo.

A neblina-fantasma pode ser encontrada em pântanos, charcos, cemitérios e lugares assombrados. Da mesma forma que o fogo-fátuo, ela se alimenta de almas. Bastante inteligente, assume uma forma humanóide para se parecer com um fantasma brilhante — podendo até falar. Tentará parecer amistosa ou inofensiva, talvez chegando a pedir ajuda, até se aproximar de suas vítimas o bastante para atacar.

A neblina é muito resistente a magia e armas mágicas. Ela pode tocar com as "mãos" duas vezes por turno: seu toque ignora a Armadura (a FD da vítima será apenas H + ld) e tem FA=H + ld. Quando a vítima chega a O PVs, no turno seguinte a neblina suga toda a sua alma, impedindo que seja ressuscitada (apenas um Desejo poderá fazê-lo). Construtos são imunes a esse efeito; Mortos-Vivos, não!

Neblina-Fantasma: FO, H4-5, R4, AO, PdFO

Invulnerabilidade: como os fogos-fátuos, a neblina-fantasma é imune a todas as formas de magia e armas mágicas (incluindo uma Arma Especial). Sofrem dano apenas por armas e ataques normais.

Levitação: voando, a neblina-fantasma tem velocidade normal igual à sua Hx20 ou Rx20km/h (aquele que for menor), e velocidade máxima igual a 80m/s com H4 e 160m/s com H5.

Necrodracos

"Invencível? Terá que provar." —

Paladino de Arton

Quando a alma de um dragão morto não consegue o descanso eterno, ela pode retornar a este mundo como uma das mais terríveis criaturas de Arton: o necrodraco, ou dragão morto-vivo.

Todos os necrodracos têm as mesmas vantagens e desvantagens normais dos mortos-vivos: são imunes a todos os venenos, doenças, magias ou poderes que afetam a mente, e quaisquer outras coisas que só funcionem contra criaturas vivas. Podem ser afetados por magias que funcionem especificamente contra mortos-vivos. Não podem ser curados com magias, poções ou outros itens mágicos de cura (usadas contra eles, causam dano em vez de curar). Só podem recuperar PVs com descanso ou a magia Cura para os Mortos (exceto os dragões-esqueleto, que NUNCA podem recuperar PVs), e nunca podem ser ressuscitados.

Independente da espécie a que pertenciam quando vivos, todos os necrodracos têm um jato de ar congelante como arma de sopro. Eles são classificados em três tipos: esqueleto, zumbi e lich.

Dragão-Esqueleto: facilmente reconhecível como um grande esqueleto de dragão. F3-4, H4, R4,A4-5, PdF3-5 (frio/gelo). Não pode ser afetado por ataques baseados em frio ou gelo, naturais ou mágicos, e tem Armadura Extra contra corte e perfuração. Faz até três ataques por turno: duas garras (FA = F+ld) e uma mordida (FA=F+H+ld).

Um dragão-esqueleto não pode voar, uma vez que suas asas não possuem mais couro. Ele também não tem Telepatia, mas conserva os Sentidos Especiais e Arena que tinha quando vivo. Dragões-esqueleto não podem recuperar Pontos de Vida de forma alguma: uma vez danificados, é para sempre — e uma vez destruídos, nunca podem ser restaurados.

Dragões-esqueleto não sabem fazer outra coisa além de proteger seu antigo covil. E raro encontrar sacerdotes ou necromantes poderosos o bastante para invocá-los e ter controle sobre eles.

Dragão-Zumbi: em vez de escamas brilhantes, este dragão é coberto com couro flácido, cinzento e repleto de chagas. As asas costumam estar rasgadas, mas ainda funcionam. F3-4, H4, R4-5, A4-5, PdF4-6 (frio/gelo). Faz até três ataques por turno: duas garras (FA=F+ld) e uma mordida (FA=F+H + ld).

Como o dragão-esqueleto, o dragão-zumbi perdeu sua brilhante inteligência e não tem mais Telepatia, mas continua com seus Sentidos Especiais e Arena. Eles passam o resto de sua existência torturada caçando, tentando saciar uma fome que nunca termina...

Dragão-Lich: também chamado dracolich, este é o único tipo de necrodraco que ainda mostra a imensa inteligência e orgulho de sua raça, mesmo após a morte. Talvez através do mesmo processo utilizado por magos necromantes e clérigos da morte, um dragão elemental pode receber os poderes e imunidades dos mortos-vivos e ainda ampliar suas habilidades mágicas naturais.

O típico dragão-lich (se é que existe tal coisa) tem a mesma aparência de um dragão-esqueleto, com a diferença de que suas asas continuam funcionando — mesmo sem couro, elas podem levitar o dragão magicamente. Ele terá F8-12, H6-7, R8-12, A8-12, PdF8-14 (frio/gelo), Levitação, Imortal, Invulnerabilidade a Trevas (natural ou mágica) e a todos os ataques (exceto magia e armas mágicas), e Resistência à Magia. Faz até três ataques por turno: duas garras (FA=F + H+ld) e uma mordida (FA=F + H+l d + 2). Dragões-liches são totalmente imunes a Esconjuro de Mortos-Vivos, Paralisia e Transformação.

O poder mágico de um dragão-lich é quase inigualável. Ele tem Focus 11-13 em Trevas e 9-1 l em todos os outros Caminhos, e pode realizar duas magias por rodada sem gastar Pontos de Magia (seus PMs são empregados em outras manobras). Um dragão-lich é tão poderoso que, em Arton, pode ser considerado uma divindade menor: clérigos podem venerá-los e receber poderes divinos deles.

E impossível para mortais destruir completamente um dragão-lich; eles sempre retornam mais tarde — e, ao contrário de um lich "normal", não existe um amuleto contendo sua alma que possa ser destruído. Apenas deuses, avatares e seres divinos do tipo podem realmente matar uma destas criaturas.

Nereida

"Humanos são brinquedos divertidos; pena que às vezes quebram..."

— Mariana, nereida

A natureza das nereidas é controversa. Alguns estudiosos acreditam que elas são um tipo de fada da água, uma versão aquática dos sprites. Outros crêem que elas são criaturas elementais da água, pertencentes a outro plano de existência. E os clérigos do Grande Oceano afirmam que elas são criaturas sagradas, filhas de seu deus marinho.

Relatos sobre a aparência das nereidas são igualmente confusos. Uns falam na forma *de* uma linda mulher humana, enquantos outros uma elfa, e outros ainda mencionam uma elfa-do-mar. Suspeita-se que a nereida pode, na verdade, assumir qualquer dessas três aparências — mas seu corpo é na verdade feito de água.

Encontros com nereidas quase sempre resultam em desgraça. Estas criaturas são astutas, brincalhonas *e* não valorizam a vida humana. Não chegam a ser propriamente malignas ou cruéis — apenas não entendem a gravidade dos crimes que cometem. Para elas, não existe nada de errado em matar simples humanos...

Nereidas sempre possuem elevado poder mágico sobre a água — seu Focus neste Caminho pode rivalizar com os mais poderosos magos. Mas elas não podem aprender novas magias, ficando restritas às Magias Iniciais. O que elas fazem mais frequentemente é usar Criatura Mágica para invocar uma grande serpente feita de água, que luta em seu lugar. Nereidas não gastam Pontos de Vida para realizar suas magias.

Nereidas podem se transformar em água livremente, e podem manter essa forma durante quanto tempo quiserem. Quando estão dentro d'água, podem ficar invisíveis e não podem ser feridas de nenhuma forma.

Nereida: F2, H5, R3, A3, PdF4

Anfíbio: uma nereida pode se mover na água com velocidade normal; possui Radar (de Sentidos Especiais), mas apenas embaixo d'água; pode ficar até 3 dias fora d'água, então começa a perder l ponto de Força e Resistência por dia; recebe H + l (ficando com H6) para fugas e perseguições na água; tem Vulnerabilidade (calor/fogo), mas apenas fora d'água.

Invisibilidade: como são feitas de água, nereidas podem ficar totalmente invisíveis quando estão submersas — e, ao contrário das regras normais para esta Vantagem, não ficam visíveis quando entram em combate. No entanto, este poder funciona apenas embaixo d'água.

Invulnerabilidade: quando está dentro d'água, uma nereida não pode ser ferida de nenhuma forma, nem mesmo por meio de magia ou armas mágicas. É impossível uma nereida perder PVs quando está na água.

Perícia Animais: nereidas dispensam testes para Tarefas Fáceis, fazem testes de H +1 para Tarefas Médias, e H-2 para Tarefas Difíceis envolvendo animais aquáticos. Além disso, podem falar com esses animais livremente.

Magias: nereidas têm Água 4-7. Além disso, podem lançar a magia Corpo Elemental sem gastar PMs e podem mante-la ativa por quanto tempo desejarem. Em geral utilizam esse poder apenas para se proteger quando precisam sair fora d'água.

Ponto Fraco: os marinheiros dizem que a única forma de destruir uma nereida é roubando sua alma, que fica guardada em uma peça de roupa que elas sempre usam (xale, manto, toga...). Caso essa peça seja destruída (a única forma de fazê-lo é com fogo), a criatura morre. A peça não pode ser queimada enquanto está sendo usada pela nereida, pois nesse instante partilha de sua invulnerabilidade. Quem conseguir tomar a alma de uma nereida terá total controle sobre ela, que vai obedecer qualquer ordem.

Observador

"Seria bem mais fácil achar a saída se não fossem aqueles bichos cheios de olhos!"

— Princesa Rhana

Observadores são monstros diabólicos com o aspecto de uma esfera flutuante, geralmente medindo de l a 2m de diâmetro. Eles habitam os subterrâneos de Triunphus, colocados ali pelo deus Thyatis como um desafio a ser vencido pêlos aventureiros que desejam escapar da cidade, mas também podem ser encontrados em outros pontos de Arton.

Todos os observadores têm um grande olho central, uma terrível mandíbula (que ataca com FA=F+H+ld) e 2d + 2 olhos menores espalhados pelo corpo. O olho maior projeta o tempo todo um raio de anti-mágica, que atinge toda a área à sua frente e impede o funcionamento de qualquer magia ou item mágico.

Cada um dos olhos menores pode fazer um ata que

com raios (FA=PdF+H+ld; o tipo de dano é variável) ou lançar uma magia (veja adiante) porturno. Apenas cinco olhos podem ser apontados ao mesmo tempo contra uma mesma criatura.

Note que cada observador tem um conjunto próprio de poderes. Então, uma criatura com 5 olhos podeter PdF2 (frio/gelo), PdF3 (vento/som), PdF5 (trevas), magia de Ataque Mágico (Terra 3) e magia de Cegueira. Enquanto isso, outra criatura mais poderosa com 8 olhos pode ter este conjunto de poderes: PdF2 (calor/fogo),

PdF4 (também calor/fogo), PdF5 (luz), PdFó (químico), Ataque Mágico (Ar 5), Força Mágica (Luz 4), Explosão (Terra 3), e Paralisia. É quase impossível prever os poderes exatos de cada observador.

Observador: FO-3, Hl-3, R2-5, A5, PdFO-6

Levitação: observadores não têm pernas, então flutuam o tempo todo. Eles têm velocidade normal igual à sua Hx20 ou Rx20km/h (aquele que for menor), e velocidade máxima igual a l Om/s com H l, 20m/s com H2, e 40m/s com H3.

Magias: observadores podem lançar através de seus olhos certas magias, sem precisar gastar Pontos de Magia. As mais comuns são: Asfixia, Ataque Mágico, Cancelamento de Magia, Canto da Sereia, Cegueira, Crânio Voador de Vladislav, Criatura Mágica, Desmaio, Dominação Total, Enxame de Trovões, Erupção de Aleph, Explosão, Ferrões Venenosos, Força Mágica, Inferno de Gelo, Lança Infalível de Talude, Mikron, Pânico, Paralisia, Petrificação, Raio Desintegrador. Estas magias não consomem PMs da criatura. Magias que dependem de Focus variam de l a 5.

Ogre

"Vocês são fortes. Vou permitir que lutem ao nosso lado em nome do Grande Ragnar."

— Thwor Ironfist, o General Bugbear

Também conhecidos como ogros, são humanóides enormes e terríveis, medindo entre 2,5 e 3m de altura. A maior parte deles são ainda maiores e mais fortes que os goblins gigantes — e só não são mais perigosos que eles porque são mais estúpidos!

Ogres são extremamente primitivos e brutais. Vestem peles de animais como se fossem roupas, vivem em cavernas e preferem usar clavas como armas. Não sabem praticar qualquer forma de agricultura, artesanato ou criação de animais — só conseguem comida e itens através de caça e pilhagem. Carnívoros, costumam capturar e matar seres humanos e semi-humanos.

Por todos esses motivos, é muito fácil contratar ogres como guardas, soldados e mercenários; para ter sua lealdade basta oferecer boa comida, armas, armaduras e oportunidades de combate. Chega a ser raro encontrar um vilão ou lorde maligno que não tenha pelo menos um punhado de ogres a seu serviço. Estes monstros enchem as fileiras da Aliança Negra dos goblinóides em Lamnor. São também uma atração popular em combates de arena.

Embora seja incomum, um ogre pode fazer parte de um grupo de aventureiros; livre da influência de outros da mesma raça, ele será capaz de moderar seu comportamento e perceber os benefícios de fazer parte de uma equipe com habilidades que ele não tem. Infelizmente, ogres sempre serão temidos e tratados com desconfiança em todos os pontos do Reinado, mesmo quando acompanhados por heróis respeitáveis.

Soldado Ogre: F3-4, Hl -3, R3-4, Al -2, PdFl -2, Má Fama, Modelo Especial, Monstruoso, Inculto

Chefe Ogre: F4-5, H2-3, R4-5, Al-2, PdFl-2, Má Fama, Modelo Especial, Monstruoso, Inculto

Ogre (3 pontos): personagens jogadores podem ser

ogres. Esta Vantagem Única oferece F+3, R+3 (até um máximo de F5 e R5), Má Fama, Modelo Especial, Monstruoso, Inculto.

Inculto: ogres têm inteligência limitada e falam através de grunhidos. Não sabem ler, nem se comunicar com outras pessoas, exceto personagens ligados a ele através de Vantagens ou Desvantagens (Aliado, Mestre, Patrono, Protegido Indefeso...). Também sofrem um redutor de -3 em todos os testes de Perícias, exceto Animais, Esportes e Sobrevivência. Não podem nunca comprar Genialidade ou Memória Expandida.

Má Fama: uma vez que quase sempre são selvagens e brutais, ogres possuem Má Fama. Para elas, bem como para seus eventuais companheiros, testes de Perícias que envolvam ações sociais (como Arte, Manipulação, Investigação, Crime e outras, quando envolvem interação com outras pessoas) serão sempre considerados Tarefas Difíceis.

Modelo Especial: por seu grande tamanho (quase 3m de altura), ogres não podem utilizar a maioria das vestimentas, armaduras e outros itens feitos para humanos.

Monstruoso: ogres não podem possuir Aparência Inofensiva e são recebidos com temor e desprezo aonde quer que vão. Para eles, bem como para seus eventuais companheiros, testes de Perícias que envolvam ações sociais (como Arte, Manipulação, Investigação, Crime e outras, quando envolvem interação com outras pessoas) serão sempre considerados Tarefas Difíceis.

Ore

"Você está enganado. Eu ADORO ores. Especialmente no outro lado do machado."

— Druumg, guerreiro anão

Um ore (ou orço, como também pode ser conhecido) é uma criatura horrenda, semelhante a uma combinação de homem e animal. Eles variam amplamente em aparência, porque costumam cruzar com muitas outras criaturas, mas quase todos têm pele verde-acinzentada, orelhas pontudas, olhos vermelhos, presas inferiores afiadas e focinhos em vez de nariz.

Ores são onívoros (comem carne e vegetais) e de hábitos noturnos, preferindo viver no sub-solo e vagar à noite. Costumam temer qualquer coisa maior e mais forte que eles, mas seus líderes podem forçá-los a lutar por intimidação. Organizam-se em tribos. Têm sua própria linguagem, derivada do élfico *e* humano, e podem aprender outras línguas — mas não conhecem a escrita.

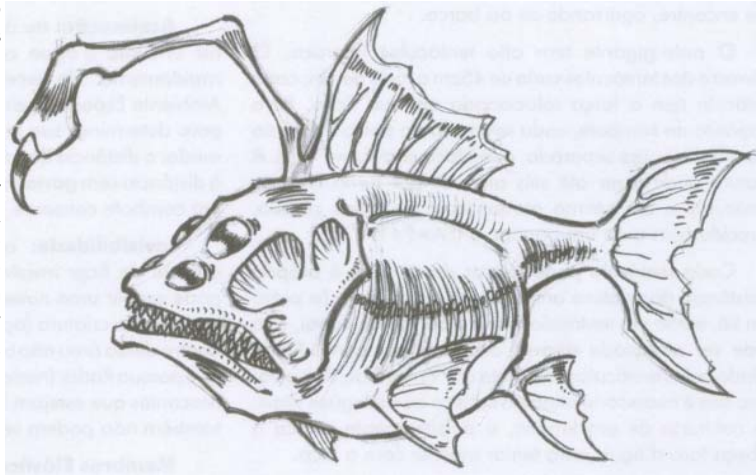
Por seus hábitos subterrâneos, em muitos lugares os ores costumam ser inimigos tradicionais dos anões — com quem disputam território. Eles têm as mesmas capacidades de enxergar no escuro e os mesmos talentos como mineiros e ferreiros. Apesar disso, ores também estão em guerra constante com humanos, elfos e até outras tribos ores. Eles valorizam a conquista de novos territórios acima de todas as coisas.

Ores costumam ser mais comuns em certas regiões remotas de Arton, como as Montanhas Sanguinárias, mas eles também existem em Lamnor — e muitos agora fazem parte das tropas da Aliança Negra, no papel de mineiros: eles abastecem as tropas com metal para armas.

Embora isso seja raro, algumas vezes acontece de uma tribo ore estabelecer relações pacíficas com humanos — como parceiros comerciais ou aliados de guerra. Esse tipo de relação é bastante instável e delicada, mas favorece *o* surgimento de meio-orcs. Um meio-orc nasce

do cruzamento de um ore com outra criatura huma-nóide. Isso quase sempre acontece entre ores e humanos, goblins e hobgoblins.

Ore: Fl-3, Hl-2, Rl-3, AO-2, PdFO-1

Meio-Orc (-1 ponto): personagens jogadores podem ser meio-orcs. Esta Desvantagem Única oferece F+l (até um máximo de F5), Infravisão (de Sentidos Espe-ciais) eMá Fama. Embora não sejam Incultos, eles nunca podem comprar Genialidade ou Memória Expandida.

Pássaros do Caos

"Não pode ser! Errei de NOVO!" —

Loureniald, arqueiro elfo

Os clérigos de Nimb dizem que estas aves, idênticas a corvos comuns, foram criadas pela mão do Deus do Caos. Elas são puras manifestações do acaso, da sorte e do azar, trazendo consigo o imprevisível e o inesperado.

A presença de um ou mais pássaros do caos distorce as leis da probabilidade na área onde se encontram, trocando a sorte pelo azar. Coisas que deveriam dar certo dão errado, e vice-versa. Em termos de jogo, QUALQUER rolagem de dados realizada por um personagem próximo de um deles (até 50m) terá efeito contrário: um acerto será um erro, e um erro será um acerto.

Portanto, para testes de Características, Perícias, Esquivas e outros, um resultado menor ou igual será uma falha, e um resultado maior será um sucesso. Em rolagens de dado para determinar FA ou FD, um resultado 6 representa uma FALHA Crítica (sua Força, PdF ou Armadura não será dobrado, e sim reduzido à metade, arredondado para baixo). Não há acertos Críticos com um pássaro destes por perto.

Sabe-se de grupos de aventureiros que pereceram em batalhas quase ganhas, simplesmente porque um destes pássaros surgiu de repente e virou a maré da sorte. Os clérigos de Nimb parecem ser os únicos imunes a esse poder, sendo comum que adotem uma destas aves como "mascote". Claro que isso vai trazer problemas para seus eventuais companheiros...

Estas aves são criaturas sagradas, protegidas pelo deus Nimb. Matar uma delas, mesmo por acidente, atrai sobre o criminoso uma maldição. Pelo resto de sua vida, todas as noites, a vítima rola um dado: se o resultado for par, ela vai acordar como homem na manhã seguinte; se for ímpar, será uma mulher. Não existe forma conhecida de reverter essa maldição.

Pássaros do Caos: FO, H2-5, RO, AO, PdFO

Levitação: voando, estes pássaros têm velocidade normal igual lOkm/h, e velocidade máxima igual a 20m/ s com H2,40m/s com H3,80m/s com H4 e 160m/s com H5.

Peixe-Gancho

"Eu acho que vi alguma COOOOOOISA..."

— Sandra Galtran, ladrão aventureiro

Do tamanho de um hipopótamo, este grande peixe de quatro olhos não suporta a luz. Normalmente vive nas partes mais profundas do Rio dos Deuses, mas em certas épocas do ano pode subir à superfície para caçar durante a noite.

Sua técnica de caça é simples: a criatura espera pacientemente nas margens até que alguma presa em potencial se aproxime para beber. A vítima é atacada com o primeiro raio da nadadeira dorsal, articulado, medindo quase dois metros e com um gancho afiado na ponta. Caso o peixe consiga acertar o primeiro ataque e vencer a FD da vítima, esta deve ser bem-sucedida em um teste de Força — ou será arrastada para a debaixo d'água. O peixe começa então a atacar com mordidas (FA=F + H + 1d) e a vítima é considerada Indefesa, uma vez que está presa no gancho.

Soltar-se do gancho exige um teste de Força. É possível atacar o peixe enquanto se está preso no gancho, mas provavelmente a vítima morrerá afogada. Quando erra o primeiro ataque com o gancho, ou quando a vítima resiste, o peixe desiste e vai caçar em outro lugar.

Peixe-Gancho: F2-3, H2-3, R3, Al, PdFO

Sentidos Especiais: o peixe-gancho possui Radar (na verdade sonar), que funciona apenas embaixo d'água. Ao fazer testes de Perícias, em situações que envolvem este sentido, a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil.

Polvo-Gigante

"Touron me carregue! Aquela coisa está esma-gando o barco!"

— Murook, marinheiro minotauro

O polvo-gigante é uma das mais terríveis criaturas do Mar Negro, um grande risco para a navegação. Ele

emerge das profundezas e ataca qualquer embarcação que encontre, agarrando-se ao barco.

O polo-gigante tem oito tentáculos imensos. O diâmetro dos tentáculos varia de 45cm a mais de 1 m; cada tentáculo tem a força relacionada em sua ficha. Para propósito de combate, cada tentáculo do polvo é tratado como um inimigo separado, que ataca com FA=F+Id. A criatura pode fazer até seis ataques por turno com os tentáculos e um sétimo ataque com seu bico córneo, parecido com o de um papagaio (FA=F+H+Id).

Cada tentáculo pode tolerar dano igual à própria Resistência da criatura antes de ficar inutilizado (o polvo tem R6, então um tentáculo tolera 6 pontos de dano), e só pode ser amputado através de dano por corte. Dano sofrido pêlos tentáculos não afeta os PVs normais do polvo; para isso é necessário atingir a cabeça ou os órgãos vitais. Ao contrário de um kraken, o polvo-gigante coloca a cabeça fora d'água para tentar morder com o bico.

Em vez de atacar os tripulantes, o polvo pode também se enroscar à volta do barco com todos os tentáculos e tentar esmagá-lo — causando à embarcação ód pontos de dano por rodada.

Polvo-Gigante: F5, H3, R6, A4, PdFO, 30 PVs

Aceleração: na água, o polvo-gigante pode disparar um jato d'água como propulsor para se deslocar rapidamente. Ele recebe H + l (H5 na água, veja em Ambiente Especial) para esquivas, fugas, perseguições e para determinar sua velocidade máxima. Também pode mudar a distância de combate corpo-a-corpo para ataque à distância sem gastar nenhum turno. Usar esta Vantagem em combate consome l Ponto de Magia.

Invisibilidade: o polvo-gigante tem uma forma própria *de* ficar invisível. Quando se sente ameaçado, pode expelir uma nuvem de tinta preta que se espalha a até 10m da criatura (apenas na água). Qualquer criatura dentro dessa área não conseguirá enxergar nada, a menos que possua Radar (neste caso, Ver o Invisível não funciona). Atacantes que esteiam fora d'água não ficam cegos, mas também não podem ver o monstro.

Membros Elásticos: os tentáculos do polvo-gigante podem alcançar inimigos distantes, que estejam a até l Om, sem precisar de Poder de Fogo para atacar a essa distância.

Ambiente Especial: um polvo-gigante pode viver fora d'água, arrastando-se pesadamente (Hl), durante até seis dias. Após esse prazo começa a perder 1 ponto de Força e Resistência por dia, que só podem ser restaurados após 24 horas na água. Polvos-gigantes recebem H +1 (cumulativo com sua Aceleração, totalizando H5) para fugas e perseguições na água.

"Grato, amigo batrá-quio! Estimo melhoras!"

— Luigi Sortudo, bardo

A meio caminho entre Malpetrim e Valkaria existe um pântano que, por vontade do Grande Deus Sapo Inghlblh-phollstgt, é dominado por todo tipo de anfíbios monstruosos. É o Pântano dos Juncos.

Homens-Sapo: tipo de sapos humanóides tribais e malignos. Fl-2, H2/4, RI, AO, PdFl-3, Arena (árvores). Estes bárbaros parecem viver apenas para louvar seu deus maligno com sacrifícios humanos. Costumam espreitar sobre as árvores (onde levam vantagem em combate, com H+ 2), de onde atiram lanças sobre os viajantes que cruzam seu território. Têm uma linguagem própria e não sabem falar qualquer outra língua, embora pareçam capazes de compreendê-las.

Rã-de-Sszzaas: do tamanho de um porco dos grandes, esta rã de cores brilhantes é o animal mais venenoso de Arton. Fl, H3/4, R2, Al, PdFO, Membros Elásticos. O simples toque de sua pele ou sangue já *é* perigoso — qualquer ataque bem-sucedido contra a rã, à distância de combate corporal, exige do atacante um teste de Resistência: falha resulta em l d pontos de dano (que ignora FD).

O ataque da rã é ainda mais terrível: sua língua (H4) traz na ponta um espinho que, quando acerta um ataque, injeta na vítima um veneno pode-
-roso que exige um teste de Resistência
-2. Falha resulta em morte automática; sucesso resulta na perda de l Ponto de Vida por turno até a morte. A única forma de deter o veneno é com a magia Cura Total.

Sapo-Gigante: medindo até 6m de comprimento, este monstro mantém o corpanzil imerso na água ou lama, deixando apenas os olhos salientes à mostra. F4, H1/5, R4, A3, PdFO, Membros Elásticos. Quando as vítimas se aproximam, ele emerge e ataca com a língua (H5); esse ataque não causa dano mas, se acertar, arrasta a vítima para dentro da boca — onde ela passa a sofrer dano de 3d por turno, até morrer ou se soltar (o que será possível apenas com um teste bem-sucedido de Força + 1).

Catoblepas: até onde se sabe, existe apenas um destes monstros em todo o mundo — atuando como guarda no templo de Inghlblhphollstgt, no centro do Pântano dos Juncos. A criatura
-em corpo de búfalo, cabeça defacócero e pernas de hipopótamo. F4, H3, R4, A5, PdFO. Os homens-sapo acreditam que Catoblepas é um enviado do próprio deus Inghlblhphollstgt, o que pode ser verdade: uma vez destruída, a fera regenera e volta à vida em poucos dias.

O mais terrível poder do Catoblepas é a capacidade de, através de um raio disparado pêlos olhos, transformar
-suas vítimas em homens-sapo! Esse poder funciona exatamente da mesma forma que uma magia de Transformação, exigindo da vítima um teste de Resistência -l para negar o efeito. Criaturas com R5 ou mais são imunes.

Para uma vítima transformada, a maior esperança de voltar ao normal é o Inseto-Rei — uma divindade menor, inimiga de Inghlblhphollstgt. Uma magia Cura de Maldição lançada por um clérigo deste deus pode devolver o homem-sapo ao normal. Um Desejo também pode fazê-lo.

Protetor da Ordem

"Por que diabos não consigo me teleportar?" —

Myroc Ludwedge, mago halfling

Apesar do nome pomposo, este pequeno animal é na verdade uma variedade de lêmure — um tipo de macaco muito primitivo, do tamanho de um gato, com focinho de raposa e uma longa cauda prêensil. Tem corpo e cabeça brancos, e patas, cauda, orelhas e focinho negros. Tem hábitos noturnos e alimenta-se de frutas e insetos.

O protetor da ordem tem esse nome porque é um animal sagrado de Khalmyr. Ele emana uma aura de ordem que afeta as probabilidades ao seu redor (a até 50m), eliminando a instabilidade, a desordem e a mentira. Dentro dessa área será impossível para qualquer criatura mentir, ou usar qualquer poder ou magia de ilusão, invisibilidade, influência ou controle da mente.

Dentro da aura de ordem, qualquer criatura magicamente transformada — como dragões, entes ou nagas usando uma aparência humana — reverte à sua forma verdadeira. O mesmo vale para vítimas de transformações ou maldições (mas o efeito termina quando a vítima deixa a área).

Magia e poderes de teleporte, transporte planar e alteração da realidade não funcionam na área afetada. Isso impede o uso de Vantagens como Área de Batalha, Possessão, Separação e Teleporte, bem como magias de invocação e teleportação (de qualquer tipo).

O relâmpago é usado pelo protodraco para atordoar peixes muito grandes ou inimigos. Seu alcance é reduzido, *apenas* lOm — por isso o anima' costuma usar o relâmpago durante um voo rasante. Além de dano normal, esse ataque também pode atordoar a vítima se ela falhar em um teste de Resistência. Essa paralisia dura 10 minutos, menos l minute para cada ponto de Resistência da vítima (alguém com R4 ficará atordoado 6 minutos).

Após usar sua carga, o protodraco deve esperar pelo menos l d rodadas para fazê-lo outra vez — mas ainda será capaz de lutar com suas garras (FA = F+Id) e mordida. (FA=F+H+ld), fazendo três ataques por turno.

be capturados |ovens, protodracos podem ser domesticados e cavalgados.

Protodraco: F3-4, H2-4, R4-5, Al, PdF3-5

Levitação: voando, protodracos têm velocidade normal igual à sua Hx20 ou Rx20km/h (aquele que for menor), e velocidade máxima igual a 20m/s com H2, 40m/s corr H3 e 80m/scom H4.

Quando capturados, estes raros prossímios costumam ser domesticados e mantidos em áreas restritas (para revelar intrusos disfarçados), tribunais e salas de interrogatório (para evitar mentiras), ou prisões de segurança máxima (para evitar a fuga de criaturas capazes de teleporte). Certos vilões também fazem uso deles, para evitar que heróis usem seus poderes.

Matar um destes animais atrai sobre o criminoso a ira de Khalmyr: pelo resto da vida o criminoso não será capaz de mentir, e nem usar quaisquer dos poderes anulados pelo animal.

Protetor da Ordem: FO, H3, RO, AO, PdFO

Protodraco

"Zokk! Ataque!"

— Zanndor, guerreiro bárbaro

Estes imensos lagartos voadores medem até 5m de comprimento, por 6m de envergadura. São frequentemente confundidos com dragões, o que é um grande engano: são animais comuns, sem alta inteligência ou poderes mágicos — mas, ainda assim, muito temidos nos raros lugares onde são encontrados.

Um protodraco tem quatro patas, que podem ser usadas para caminhar no solo, embora lentamente (H2). As asas não são braços transformados, como as asas de aves, morcegos e wyverns: são na verdade prologamentos das costelas, sendo esta a razão de sua curiosa forma de leque. O pescoço alongado e dentes afiados permitem ao protodraco pegar os peixes de que se alimenta, durante voos rasantes sobre o mar.

Outra razão que leva os leigos a confundir protodracos com dragões é sua forma especial de ataque. Um protodraco pode disparar pela cauda um relâmpago. Não se trata de um poder mágico, e sim a mesma capacidade de uma arraia ou enguia elétrica: qualquer músculo, quando se contrai, produz uma pequena carga elétrica. Peixes elétricos e protodracos têm músculos especiais, que perderam a capacidade de se contrair, mas podem produzir mais eletricidade.

Pteranodonte

"Relaxa! São só morcegos. Há... bem, são morcegos um pouco grand... Droga! FUJA!"

— Donnerak Sandrway, soldado mercenário

Tecnicamente, o pteranodonte não é um verdadeiro dinossauro, e sim um pterossauro — um grupo de répteis com braços transformados em asas de couro, como os morcegos.

O pteranodonte tem uma envergadura de até lOm, e pesa de 15 a 25 quilos. Vive próximo à costa e se alimento de peixes que captura planando sobre a água, como os albatrozes. Tem uma enorme crista em forma de leme atrás da cabeça, que chega a atingir 2m. Não tem dentes ou cauda. Como outros pterossauros, tem Visão Aguçada. Um deles não atacaria um ser humano em nenhuma hipótese — exceto, talvez, na defesa de seu ninho.

Pteranodonte: Fl, H2, RI, AO, PdFO

Levitação: voando, pteranodontes têm velocidade normal igual a l Ok/hm e velocidade máxima igual a 20m/s.

Pudim Negro

"Sim, eu pedi a vocês para capturar um destes. Mas avisei claramente que precisava ser contido em um recipiente de barro!"

— Geófilus, Sénior da Academia Arcana

O "pudim" negro é na verdade uma criatura amorfa de coloração negra que ataca qualquer coisa que se mova para conseguir alimento (estudiosos como Vladislav diri-

_ am que se trota de uma "colónia de amebas agigantalhadas" ou coisa assim).

Quando vence a FD de uma vítima, o poderoso ataque ácido do pudim exige desta um teste de Armadura: se falhar, a vítima perderá um ponto de Armadura perma-
- nentemente. O ácido não consegue corroer pedra, de modo que a única forma de aprisionar a criatura é entre paredes de pedra ou tijolos, ou recipientes de barro.

Armadura perdida pode ser restaurada mais tarde, com testes da Perícia Mecânica (um teste para cada ponto perdido; cada teste consome uma hora; em caso de falha, não são permitidos novos testes para um mesmo personagem). Também é possível contratar um armeiro ou ferreiro
-. profissional, ao custo de l dxl 00+500 Tibares para cada ponto restaurado.

Pudim Negro: F4, Hl, R4, Al, PdFO

11 **Invulnerabilidade:** qualquer ataque normal ou elé-
K tricô não causa dano — apenas divide o pudim em duas criaturas menores, com os mesmos atributos da criatura
- original, mas metade dos PVs e PMs. O pudim também não sofre nenhum dano por ácido, frio ou veneno, mágicos ou não. Fogo (normal ou mágico) e outras formas de magia causam dano normal.

Quelonte

"Ele é tão lento que, se cuidar de dois quelontes, " um vai fugir!"

— ditado dos elfos-do-mar

O quelonte é uma enorme tartaruga marinha medindo até 6m de comprimento. Apesar da aparência impres-
- sionante, é quase inofensivo; usa o bico apenas para esmagar conchas de pequenos invertebrados, podendo
" também se alimentar de polvos e águas-vivas. Quando atacado, o quelonte pode usar o bico afiado para morder ~(FA=F+ld).

O quelonte pode ser domesticado como montaria. Se necessário, pode ser cavalgado mesmo sem selas e arreios — a carapaça tem saliências que um humano pode usar como apoio. Até um quelonte não domesticado, em estado selvagem, pode servir como montaria (a criatura não tem condições de remover um humano de suas costas). Para isso faça testes fáceis de Animais, Esportes, Sobrevivência ou a Especialização Cavalgar.

Quelonte: F3, HO, R3, A4, PdFO

Anfíbio: o quelonte pode se mover na água com velocidade normal; possui Radar (de Sentidos Especiais), mas apenas embaixo d'água; pode ficar até 3 dias fora d'água, então começa a perder l ponto de Força e Resistência por dia; recebe H +1 (ficando com H l) para fugas e perseguições na água; tem Vulnerabilidade (calor/fogo).

Armadura Extra: quelontes têm Armadura duas vezes maior (A6/12) contra qualquer ataque baseado em corte, contusão ou perfuração.

Quimera

"Para alguns, parece que a criatividade diabólica de Megalokk não foi suficiente."

— Razlen Greeleaf, sumo-sacerdote de Allihanna

Quimeras são monstros mágicos feitos com partes de várias criaturas diferentes. Elas não ocorrem naturalmente: são criadas por magos ou clérigos poderosos e loucos o bastante para trazer ao mundo estes seres grotescos. A variedade das quimeras é limitada apenas pela imaginação doentia de seus criadores: gorilas com asas de águia, lobos com tentáculos, tubarões com garras de lagosta... cada uma com Características e poderes especiais diferentes.

Existe, contudo, uma quimera considerada "verdadeira" — a mais poderosa e perigosa de todas. Tem corpo de leão, cauda de crocodilo, asas de dragão e três cabeças: uma de dragão vermelho, uma de leão e uma

de bode. Pode fazer cinco ataques por turno com as duas garras (FA=F+ld), mordida de leão (FA=F + H+ld), mordida de dragão (FA=F+H +1 d + l) e marrada *de* bode (FA=F+H+ld). À distância, a cabeça de dragão pode atacar com o mesmo sopro de chamas de um dragão vermelho verdadeiro: uma esquiva bem-sucedida da vítima reduz à metade o dano normal.

Quimeras não podem ser controladas, nem mesmo por aqueles que as criaram. Estão sempre furiosas e enlouquecidas, atacando qualquer criatura que encontrem. Normalmente ficam aprisionadas com grossas correntes nos lugares que devem proteger, ou apenas expostas em jaulas para o deleite de seus insanos criadores.

Quimera Verdadeira: F3-4, H4, R5, A3, PdF6

Levitação: voando, uma quimera verdadeira tem velocidade normal igual a 40km/h, e velocidade máxima igual a 80m/s.

Random

"Conheço essa fera! Só pode ser ferida com fogo! Vamos acabar com ele!"

— Jolkar Harkstom, cavaleiro de Khalmyr (últimas palavras)

O monstro conhecido como random parece ser outra criação de Nimb para o mundo de Arton. Esta criatura agressiva é totalmente invulnerável a ataques de qualquer tipo, exceto um — sua única fraqueza. Infelizmente, essa fraqueza muda de tempos em tempos, sendo impossível conhecê-la antes de enfrentar o monstro.

Um random é grande e forte como um gigante (em média l Om de altura), mostrando um corpo humanóide coberto com pele rochosa. Ele tem vegetação crescendo nas costas — uma evidência de que estas criaturas devem passar muito tempo enterradas, talvez em hibernação, despertando de tempos em tempos apenas para espalhar destruição pelas redondezas. Não tem olhos, mas é capaz de perceber inimigos mesmo quando estão escondidos ou invisíveis. O random faz dois ataques por turno com os punhos massivos (FA=F+1d), ou um ataque por turno disparando grandes rochas (a criatura consegue expelir pedras imensas a partir das mãos; FA=PdF + H + 1d).

O random é invulnerável a qualquer tipo de dano, natural ou mágico, exceto um. Essa fraqueza especial muda cada vez que o monstro desperta de um novo período de sono: o Mestre deve rolar dois dados e consultar a seguinte tabela:

2) Corte: espadas, machados, garras, lâminas em geral.

3) Perfuração: flechas, lanças, adagas, dardos, espinhos, chifres...

4) Contusão: socos, chutes, clavas, martelos, pedras...

5) Explosão: bombas, granadas...

6) Calor/Fogo: tochas, lava, chamas em geral...

7) Frio/Gelo: magias congelantes, ataques de criaturas congelantes...

8) Luz: raios, magias de Luz...

9) Trevas: sombras, magias de Trevas...

10) Eletricidade: choques e relâmpagos em geral.

11) Som/Vento: estrondo sônico, deslocamento de ar, ondas de choque, tufões e furacões em geral.

12) Químico: água, ácido, venenos...

Quando um random é atacado com o tipo de dano que representa sua atual fraqueza, seja natural ou mágico, sofre dano normal (que ainda deve vencer sua FD). O random é imune a poderes e magias de Paralisia, Teleporte, Transformação e Raio Desintegrador. Quaisquer outras magias que não causam dano funcionam, normalmente contra ele.

Random: F10-12, H4, R5-7, A3-4, PdF8

Sentidos Especiais: o random possui todos os Sentidos Especiais. Ao fazer testes de Perícias, em situações que envolvem perceber coisas, a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil.

Ratazanas

"Mas são apenas ratos!"

— Angus Hardfall, aventureiro

Por incrível que pareça, simples ratos podem ser terríveis inimigos contra aqueles que se aventuram em túneis, ruínas, masmorras, cavernas e qualquer outro lugar onde exista muito entulho, sujeira e dejetos.

Ratazanas Comuns: medem entre l O e 40cm (fora a cauda). Geralmente evitam criaturas de tamanho humano ou maior. Só atacam quando estão em pânico (têm muito medo de fogo) e em grande vantagem numérica, ou quando controladas magicamente por alguém. Um bando de ld+4 ratazanas ataca como uma única criatura com F l, H2, RI, AO, PdFO, sendo dispersadas quando sofrem 5 a l O pontos de dano.

Ratazanas Gigantes: são do tamanho de capivaras, medindo até 90cm de comprimento. Ferozes e territoriais, reunem-se em bandos de ld+1 indivíduos e atacam qualquer criatura que entre no mesmo aposento onde se encontram. Fl-2, H3, RO-1, AO, PdFO.

Ratos de Tenebra: estes pequenos monstros esqueléticos são encontrados em cemitérios, casas assombradas e outros lugares onde existem mortos-vivos. Como as ratazanas comuns, medem até 40cm e formam bandos de ld+4 ratos para atacar como uma única criatura com Fl, H2, RI, AO, PdFO, dispersadas com 5 a l O pontos de dano. Possuem todas as imunidades e fraquezas dos mortos-vivos.

Rinocerontes

"Por Khalmyr, saiam da frente!"

— Druumg, guerreiro anão

Rinocerontes são grandes herbívoros, muito mal-humorados e agressivos. Atacam qualquer criatura que se aproxime demais do bando. Seu chifre ataca com FA=F + H + ld.

Rinoceronte da Savana: o tipo mais comum deste animal, encontrado na Grande Savana, geralmente formando manadas com elefantes. Mede até 4m de comprimento. F3, Hl, R2-3, Al, PdFO.

Rinoceronte Lanoso: espécie pré-histórica, um

pouco maior (até 5m) e muito peludo, habitante de lugares gelados. Encontrado apenas nas Montanhas Uivantes. F3, Hl, R3-4, Al, PdFO, Armadura Extra (frio/gelo).

Brontotério: outra variedade pré-histórica, mas muito maior (até 7m de comprimento e 3m de altura) e com um chifre em forma de "Y" no focinho. Existe apenas em Galrasia. F4, Hl, R4-5, A2, PdFO.

Ataque Especial: rinocerontes podem gastar 2 Pontos de Magia e arremeter contra o alvo a até 20 km/h, atacando com FA=F+H + ld + 2.

Sátiro

"Então desejam saber o caminho para o Templo do Inseto-Rei? Sim, eu poderia informá-los... mas prefiro falar sobre isso em particular, com essa deliciosa elfa que acompanha vocês..."

— Flecha-no-Alvo, sátiro

Sátiros são seres com torso (acima da cintura) humanóide, pernas e chifres de bode — mas eles podem assumir um disfarce mágico ilusório, parecendo totalmente humanos por quanto tempo quiserem. Em ambas as formas o rosto humano é adornado com cavanhaque, ou apenas bigode. Não existem sátiros fêmeas.

Sátiros são, acima de todas as coisas, apreciadores das coisas boas da vida: comida, bebida, esporte, música, dança, romance e quaisquer outras fontes de prazer. Peritos em arco e flecha, gostam muito de caçar por diversão — mas nunca em excesso.

Quando confrontados com aventureiros, sátiros podem fornecer informações sobre a floresta onde vivem para aqueles que aceitem competir em alguma prova — que pode ser tiro ao alvo, canto, dança ou até um concurso de piadas. Em geral o desafio envolve testes de Arte (para performances) ou Esportes (para jogos). Nem sempre é preciso vencer o sátiro para ter sua colaboração; às vezes basta que ele se divirta. Alguns momentos a sós com uma aventureira bonita seriam também um excelente suborno para ter a colaboração do sátiro...

Sátiro (2 pontos): personagens jogadores podem ser sátiros. Esta Vantagem Única oferece PdF+ l (até um máximo de PdF5), Tiro Múltiplo e o Código de Honra dos Cavalheiros. Sátiros jamais podem ser clérigos, exceto da deusa Wynna. Para sátiros, as Perícias Artes e Esportes custam apenas l ponto, em vez de 2.

Magias: sátiros que possuam Artes podem usar um intrumento musical (usualmente uma flauta) para lançar as magias O Canto da Sereia e Fascinação, quantas vezes quiserem e sem gastar Pontos de Magia (mas apenas contra mulheres).

Tiro Múltiplo: sátiros podem fazer vários ataques no mesmo turno com FA=PdF+H+ld. Ele precisa gastar 2 PMs para cada alvo (incluindo o primeiro), e pode fazer um número máximo de ataques igual à sua Habilidade.

Código de Honra dos Cavalheiros: o ponto fraco de qualquer sátiro é a beleza feminina. Eles nunca resistem a uma chance de conquista, perseguindo as ninfas, dríades e outras lindas habitantes das florestas — bem como aventureiras atraentes que estejam de passagem. Jamais atacam mulheres e sempre atendem um pedido de ajuda de uma mulher. Recebem +1 em testes de Sedução.

Selako

"Vocês são selakos! Nunca dormem, nunca descansam e estão SEMPRE com fome!"

— Lisandra, druida

Selakos é como são chamados os tubarões no mundo de Arton; sob a maioria dos aspectos, eles são exa-ta mente iguais aos tu barões da Terra.

Selakos não gostam de longas batalhas: ele costumam fazer um único e decisivo ataque, procurando arrancar um grande pedaço de carne com uma única e poderosa

mordida (FA=F+H+ld). Em geral a vítima morre pouco depois, por perda de sangue, perdendo l Ponto de Vida por turno até que sejam aplicados primeiros socorros (um teste bem-sucedido de Medicina).

Selakos são encontrados em mar aberto, sendo muito raro que ataquem em áreas costeiras. Nadam o dia todo, e nunca dormem. São solitários, mas muitas vezes podem ser encontrados em pequenos bandos. Embora raramente ultrapassem dois metros, existem relatos sobre selakos monstruosos e gigantescos, maiores que navios!

Selako: F2-4, Hl -3, Rl -3, AO-1, PdFO

Sentidos Especiais: selakos têm Audição Aguçada, Faro Aguçado, Radar e Ver o Invisível. Ao fazer testes de Perícias, em situações que envolvem perceber coisas com estes sentidos, a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil.

Fúria: na presença de sangue, selakos entram em fúria. Neste estado recebem H + l, FA final +1 e não sentem medo, sendo imunes à magia Pânico e similares. No entanto, não podem se esquivar nem usar manobras que gastem PMs. Caso estejam em cardumes, selakos em fúria também podem atacar os próprios companheiros.

Serpentes Constritoras

"Klunc achou bichinho. Bichinho gosta de morder a cabeça de Klunc e enrolar no pescoço de Klunc!"

— Klunc, o bárbaro

Constritoras são serpentes não venenosas de grande porte, que atacam primeiro com uma forte mordida para prender a vítima — e depois enroscando-se em seu corpo e apertando até esmagar todos os seus ossos. Caso o ataque com a mordida seja bem-sucedido (FA= F+H +1 d), ela passa a provocar dano automático nos turnos seguintes, e a vítima é considerada Indefesa.

Uma vítima aprisionada só consegue atacar se antes passar em um teste de Força, e mesmo assim só pode usar armas pequenas como adagas e espadas curtas (com uma Força máxima de Fl: FA=0 ou l +H+ld). Ataques feitos por outros personagens provocam, na vítima, metade do dano que causam à serpente.

Anaconda: também conhecida como sucuri, habita rios e pântanos. Como os crocodilos, aguarda submersa para atacar criaturas que se aproximam para beber — geralmente macacos. Às vezes também fica pendurada em galhos baixos, esperando para cair sobre a presa. Mede até 7m de comprimento, embora algumas lendas falem de bichos com mais de l Om. F2-3, H2, Rl -3, AO, PdFO.

Piton do Deserto: muito parecida com a anaconda, exceto por preferir esperar suas vítimas enterrada na areia — onde fica totalmente indetectável, mesmo para aqueles com Sentidos Especiais. Pode chegar a 6m. F2, H2, Rl -2, AO, PdFO.

Damas da Morte: uma monstruosa serpente de duas cabeças, muito maior que a anaconda comum. Ataca da mesma forma que as outras constritoras, mas quando tenta a mordida tem direito a dois ataques por turno. Atinge até 20m. F3-4, H2, R2-3, Al, PdFO.

Serpentes Venenosas

"Se você gosta tanto de animais, então talvez aprecie este meu presente!"

— Nekapeth, sumo-sacerdote de Sszzaas

Com certeza criadas pelo deus Sszzaas, as serpentes venenosas estão em quase todo o mundo de Arton — exceto em áreas glaciais, como as Uivantes. Elas caçam apenas pequenos animais, e não atacam humanos ou animais maiores a menos que se sintam ameaçadas — o que costuma acontecer quando alguém se aproxima demais ou pisa nelas por acidente. Após esse primeiro ataque, seja bem-sucedido ou não, a serpente tenta fugir.

O efeito do veneno pode ser apenas paralisante (neste caso a cobra terá a Vantagem Paralisia, sendo estas as únicas que podem ser adotadas como Familiares) ou então mortal. O veneno mortal não causa dano imediato, mas a vítima deve ter sucesso em um teste de Resistência ou será envenenada. Uma vitima envenenada sofre um redutor temporário de -l em todas as suas Características e começa a perder l PV por rodada até a morte, ou até ser curada. O veneno pode ser detido com um teste bem-sucedido de Medicina (Habilidade +1) ou qualquer magia de cura (mas usada deste modo a magia não restaura PVs; apenas impede que o veneno continue agindo).

Cascavel: a mais comum entre as serpentes venenosas de Arton, encontrada em campos, montanhas e desertos. Felizmente, quando ameaçada, ela usa o guizo em sua cauda como sinal de aviso — e só vai atacar no turno seguinte, caso o agressor não se afaste. FO, H l -3, Rl, AO, PdFO.

Naja: pode ser identificada por um tipo de "capuz" que traz na cabeça. Era nativa de Tamu-ra — portanto, hoje está quase extinta. Seu veneno é mais forte; uma vítima envenenada perde 2 PVs por turno, em vez de l. FO, H l-3, Rl, AO, PdFO.

Cuspideira: ao contrário das outras serpentes, que injetam peçonha através das presas, esta cobra consegue cuspir seu veneno a grandes distâncias. Ela tem Paralisia baseada em Poder de Fogo. FO, Hl-4, Rl, AO, PdFl-3.

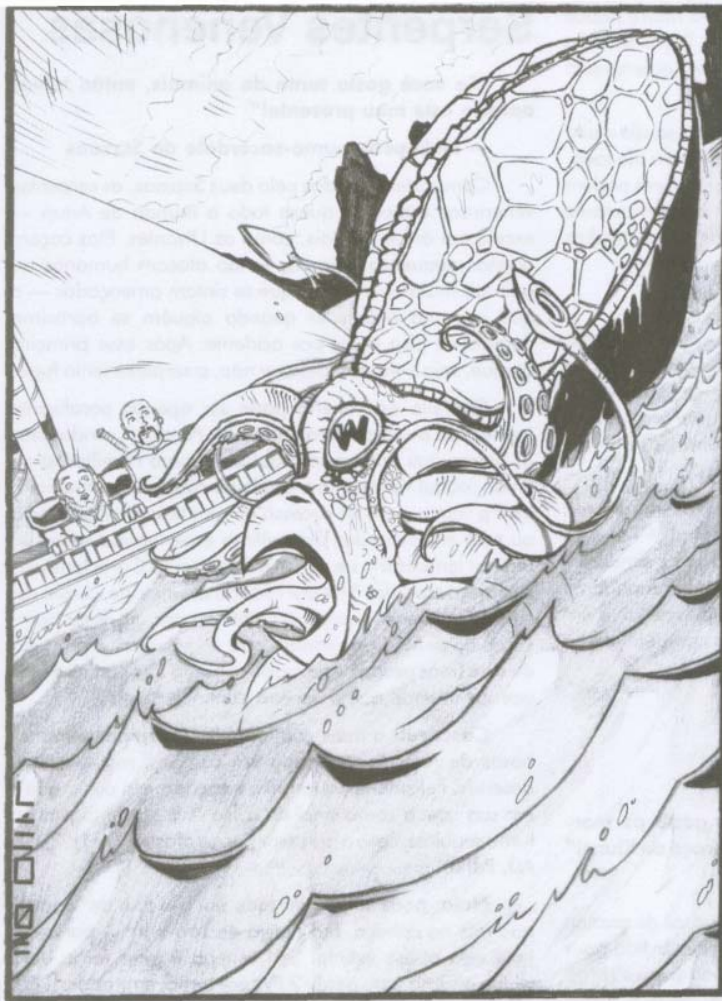
Serpente Marinha: encontrada nos oceanos (em lugares rasos) e no Rio dos Deuses, seu veneno é muito mais forte; a vítima perde 3 PVs por turno, em vez de l. FO, Hl-3, R2, AO, PdFO.

Cobra-Rei: a maior serpente venenosa de Arton, atinge até 5m de comprimento. Sendo tão grande, ela também pode atacar por esmagamento como uma serpente constritora— e costuma caçar humanos. F2, H2, R2-3, AO, PdFO.

Siba Gigante

"Que... bonito..."

— Dilto Hoggans, pescador halfling (últimas palavras)

Este monstro é uma variedade gigante da sépia, ou siba — um molusco marinho aparentado com os polvos e lulas. É oval e achatada como uma tartaruga, medindo quase 4m de comprimento por 2m de largura. Tem olhos grandes, com estranhas pupilas em formato de "W", e oito tentáculos curtos escondendo a boca em

forma de bico de papagaio. Muito mais impressionantes são as luzes que pulsam sobre seu corpo, correndo e formando desenhos intrincados. Essas luzes não são de natureza mágica, mas exercem certo efeito hipnótico sobre quem as observa.

Ao contrário dos polvos, as sibas possuem uma forte concha protegendo *o* corpo — por isso a Armadura elevada. Os oito tentáculos que cobrem a boca são curtos e não servem para atacar, mas escondidos entre eles existem dois tentáculos mais finos e longos (H4, F3, Membros Elásticos). Eles podem ser "disparados" contra a vítima, como um sapo que agarra uma mosca com a língua (os dois tentáculos fazem um único ataque com FA=F3 + H4+ld). Caso vençam a FD da vítima, esta deve ter sucesso em um teste de Força; se falhar, estará Indefesa e na rodada seguinte será arrastada para perto do bico (FA=F + H + ld), enquanto é segura com firmeza pêlos outros tentáculos.

Siba Gigante: F3/5, H2/5, R4, A3, PdFO

Invisibilidade: a siba tem excepcionais capacidades de camuflagem, podendo mudar de cor muito rapidamente, em frações de segundo. Infravisão não vai revelar nada, porque trata-se de uma criatura de sangue frio e sua temperatura é igual à do ambiente. Ver o Invisível não surtirá efeito, pois a criatura não está invisível — e Radar também não funcionará, uma vez que a própria pele da criatura pode as-sumir consistência rochosa. Caso seja tocada, por acidente ou de forma proposital, a criatura vai se revelar para lutar, brilhando com todas as suas luzes. Este poder não consome Pontos de Magia.

Magias: durante cada turno em que olha para as luzes da siba, um personagem fazer um teste de Resistência + 1. Se falhar, fica encantado durante l d turnos e não consegue fazer outra coisa além de observaras luzes, maravilhado (o efeito é igual ao da magia Fascinação). Este poder não consome Pontos de Magia.

Membros Elásticos: dois dos tentáculos da siba gigante podem alcançar inimigos distantes, que estejam a até l Om, sem precisar de Poder de Fogo para atacar a essa distância.

Slark

"Se querem me deter, filhos das trevas, não será sem LUTA!"

— Lisandra, druida

Slarks são monstros de corpo humanóide, com faces horrendas de lagarto e três dedos em cada mão. Habitantes de ruínas e cavernas, temem a luz do sol e nunca são vistos à luz do dia. Reúnem-se em grupos de 3d indivíduos.

Apesar do aspecto truculento e ameaçador, slarks são fisicamente mais fracos que os humanos. Muito lentos, só conseguem fazer ataques simples que causam apenas l ponto de dano. Para vencer, confiam apenas na escuridão (eles enxergam no escuro) e vantagem numérica (slarks só entram em combate quando estão em vantagem de pelo menos três para um).

Slarks podem caminhar pelas paredes (mas não lutar) livremente. Uma de suas táticas é esperar de tocaia no teto de túneis e corredores; quando grupos de aventureiros passam, os slarks dês pejam sobre eles banhos desaliva grossa e gosmenta para tentar apagar suas tochas (um aventureiro pode evitar isso com uma Esquiva bem-sucedida).

O ataque inicial de um slark consiste em deixar-se cair do teto sobre a vítima. Este Ataque Especial comum aumenta sua Força em +1 e consome seu único PM. Depois disso eles lutam normalmente. Slarks não sabem manejar armas, e usam apenas roupas rústicas feitas com restos dos pertences de suas vítimas.

Slarks: FO, HO, RO, AO, PdFO

Sentidos Especiais: slarks posuem Infravisão. Ao fazer testes de Perícias, em situações que envolvem ver no escuro ou detectar fontes de calor (como seres vivos), a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil. Atenção: fontes intensas de calor, como chamas, lava ou grandes motores, podem dificultar o teste.

Shimay

"Durante algum tempo acreditamos que atacar à distância era mais seguro. Agora estamos revendo essa estratégia."

— Arkam, líder do Protetorado do Reino

O nome deste demónio, em antigo indioma tamuraniano, quer dizer "elfo negro". De fato, uma vez que não existem elfos negros legítimos nativos de Arton, os aventureiros estão chamando estas criaturas assim — ainda que não tenham parentesco nenhum. Claro que isso não teria deixado a comunidade élfica satisfeita... SE existisse uma comunidade élfica!

Os shimay foram revelados há pouco tempo, porque quase ninguém podia sobrevivera seus ataques. A distância, estes demónios podem realmente ser confundidos com elfos: são bípedes, delgados, de movimentos ligeiros e parecem segurar arcos. Mas basta um olhar mais atento para descobrir horrores de couraça negra que trazem no braço esquerdo uma estrutura óssea em formato de arco, com a mesma função (em termos de jogo ele possui os mesmos parâmetros que um arco curto). Das costas brotam hastes que eles podem arrancar e disparar como flechas.

A ponta de cada "flecha" tem uma glândula que secreta ácido concentrado, tão poderoso que pode atravessar aço como se fosse papel! Estas flechas ignoram a Armadura do alvo em sua FD, a menos que este tenha Armadura Extra contra químico — neste caso, terá sua FD normal. Invulnerabilidade funciona normalmente. Cada "flecha" atacam com FA=PdF+H + ld.

Os shimay são vistos em bandos de 2d, em geral dando apoio a grupos de kanatur e dai-kanatur. Eles sempre preferem atacar à distância, lançando chuvas de setas ácidas contra os inimigos. Em combate corporal, fazem apenas um ataque por turno usando o arco como arma (FA=F+H+ld).

Shimay: F2, H4-5, R3, A2, PdF3-6

Armadura Extra: o shimay tem Armadura duas vezes maior (A4) contra fogo mágico.

Invulnerabilidade: todos os demónios da Tormenta são invulneráveis a ácido, veneno, eletricidade, fogo normal e qualquer ataque não mágico.

Tiro Múltiplo: o shimay pode fazer vários ataques no mesmo turno com FA=PdF + H + ld. Ele precisa gastar 2 PMs para cada alvo (incluindo o primeiro), e pode fazer um número máximo de ataques igual à sua Habilidade.

Shinobi

"As coisas estão piorando. Agora eles nos atacam em NOSSO território."

— Harlond Gherst, Coordenador-Chefe do Centro de Pesquisas da Tormenta da Academia Arcana

"Shinobi" é apenas outro nome para ninja, os temidos assassinos e espiões de Tamu-ra. Esta palavra antiga, contudo, tem um significado mais místico e maléfico; muitos tamurianos acreditam que os ninja não são humanos, e sim demónios.

A descoberta dos demónios do tipo shinobi trouxe ainda mais pânico para Arton, porque estas criaturas foram encontradas FORA das áreas de Tormenta! Parecem grandes moscas bípedes medindo a mesma altura de um ser humano. Suas asas negras, dobradas estrategicamente sobre o corpo, disfarçam o monstro como um humano vestindo manto. A conclusão é assustadora! Isso quer dizer que qualquer vulto visto na penumbra, seja em estradas, florestas ou mesmo em grandes cidades, pode ser na verdade um destes demónios!

O disfarce funciona apenas à distância, ou em más condições de visibilidade (escuridão, chuva, neblina...). Basta um olhar cuidadoso para perceber a farsa. Embora tenham atuado até agora como espiões perfeitos, os shinobi não são capazes de falar — e nem revelar que tipo de missão secreta estariam desempenhando. Mas é bem possível que sejam responsáveis pêlos recentes e misteriosos assassinatos de alguns estudiosos da Tormenta.

Quando abandona o disfarce, o shinobi pode fazer até três ataques por turno: dois com suas garras (FA=F + H + ld) e um com as pequenas mandíbulas (FA=F + 1d). Eles também podem voar e andar pelas paredes livremente. A mordida é altamente venenosa: obriga a vítima que tenha sofrido o dano a ser bem-

sucedida em um teste de Resistência. Em caso de falha, ela sofre dano extra de +2d (que ignora a FD).

Shinobi: F2, H4, RI, Al, PdFO

Armadura Extra: o shinobi tem Armadura duas vezes maior (A2) contra fogo mágico.

Invulnerabilidade: todos os demónios da Tormenta são invulneráveis a ácido, veneno, eletricidade, fogo normal e qualquer ataque não mágico.

Levitação: voando, os shinobi têm velocidade normal igual a lOkm/h, e velocidade máxima igual a 80m/s.

Sprite

"Ih, carinho, foi mal! Achei que era um inseto! Doeu?"

— Sandro Galtran, ladrão aventureiro

Sprites são o povo-fada de Arton. Sua aparência pode variar, mas em geral são pequenos humanóides medindo não mais de 30cm de altura. Têm orelhas pontiagudas (parecem elfos em miniatura), um ou dois pares de asas translúcidas de inseto, e olhinhos totalmente negros feito olhos de lagartixa. Alguns têm antenas.

Depois dos anões, elfos, goblins e minotauros, os sprites são a quinta raça não-humana mais numerosa no Reinado. Possuem um reino próprio: Ponds-mânia, um pequeno país perdido na imensidão de Greenaria, a grande floresta no extremo leste do Reinado. Apesar de reconhecido pêlos demais regentes, o reino sprite não tem qualquer forma de comércio ou tratados com os demais reinos: eles não atacam ninguém, assim como não são atacados.

Embora apreciem muito a vida na floresta, os sprites não têm nada de tímidos. Quando os humanos começaram sua expansão a partir de Valkaria, foram logo recebidos pêlos minúsculos "vizinhos" — e nunca mais conseguiram se livrar deles! Sprites podem ser vistos zumbindo em quase todos os pontos do Reinado, especialmente lugares como Vectora, Malpetrim e Hongari (o reino dos halflings).

Sprites são uma raça de natureza altamente mágica; TODOS têm habilidades naturais para usar magia. Mas, uma vez que não possuem muita disciplina ou determinação, raramente desenvolvem essa capacidade ou aprendem magias novas. Gostam de comida, diversão e aventura — sendo estes os principais motivos que levam um sprite a acompanhar um grupo de aventureiros.

Ao contrário de outras raças, um sprite morre imediatamente quando entra em uma área de Tormenta — razão pela qual a tempestade demoníaca é muito temida por estas criaturinhas. Quando um sprite morre, transforma-se em poeira brilhante l d rodadas depois, sem deixar um corpo para ser ressuscitado. A única forma de trazer um deles devolta da morte é com um Desejo. Sprites nunca envelhecem, jamais morrendo por causas naturais.

A divindade principal dos sprites é Wynna, a Deusa da Magia, que teria sido a mãe criadora do povo-fada. Eles também veneram Allihanna, Lena, Hynnin, NimbeThyatis: sprites podem ser clérigos de qualquer destes deuses.

Sprite (4 pontos): personagens jogadores podem ser sprites. Esta Vantagem Única segue as regras normais para Fadas vistas no Manual **3D&T.** Ela oferece H +1 (até um máximo de H5), Aparência Inofensiva, Arcano, Levitação, Modelo Especial, Vulnerabilidade: Magia e Armas Mágicas, e nunca podem comprar Resistência à Magia.

Tahab-krar

"Oh, bem... acho que não servia para comer, mesmo..."

— Angus Hardfall, aventureiro

Este é o primeiro demónio da Tormenta conhecido que foge do "padrão humanóide" dos demais. Foi batiza-do com o nome de Tahab-Krar ("caranguejo-demônio-espinhento" em tamuriano antigo) pelo samurai Yamato Sagara, que havia sido enviado pela cidade de Edoshi — com o propósito de aprender mais sobre as técnicas de combate em áreas de Tormenta.

Este monstro lembra um canceronte (espécie de enorme caranguejo, uma iguaria em Arton). Mas, ao contrário deste gigante inofensivo, um tahab-krar é muito mais perigoso! Tem quatro olhos, dez patas, duas pinças e o corpo inteiramente coberto de espinhos muito afiados, como um ouriço-do-mar.

Estudiosos da Academia Arcana acham que este demónio vive próximo dos rios e lagos formados pelo ácido escarlate, onde ficam escondidos, aguardando suas presas. Relatórios dizem que um destes monstros atacou a expedição fuhriana que havia acabado de tomar uma ilha em uma área de Tormenta.

Os estudiosos acreditam que os tahab-krar podem medir de 5 a 7m de altura (aquele que atacou a expedição tinha quase 6m). Em combate, são oponentes terríveis: sua couraça escarlate confere camuflagem natural dentro dos rios e lagos ácidos das áreas de Tormenta, tornando-os praticamente invisíveis quando imóveis (exige-se um teste de H-2 para perceber a criatura nestas condições), facilitando ataques-surpresa.

Em combate, tentam agarrar seus adversários com as pinças (dois ataques por turno, FA=F + H+ld, efeito vorpal) para depois degustar sua "refeição". Mas essa não é sua única forma de ataque: eles também podem borrifar um jato de ácido concentrado. Algo interessante que estudiosos da Academia Arcana descobriram é que o monstro não produz o ácido, apenas o armazena em uma bolsa interna; a partir do tecido dessa bolsa, talvez seja possível produzir um material semelhante que sirva como proteção mais efetiva contra a chuva ácida.

Infelizmente, o ataque mais terrível do Tahab-krar se manifesta quando a criatura é acuada: o bicho dispara uma "salva" de espinhos venenosos e paralisantes em todas as direções. Em geral ele usa este ataque para imobilizar os inimigos, deixando-os à mercê de outros demónios que estejam em cena.

Devido à grande dificuldade em capturar estes monstros, a Academia Arcana não possui nenhum espécime vivo para estudos. Desnecessário dizer, um grupo de aventureiros que realize a proeza será bem recompensado.

Tahab-krar: F5-6, H3, R6-9, A5, PdFO

Armadura Extra: o tahab-krar tem Armadura duas vezes maior (AIO) contra fogo mágico.

Ataque Especial III: o tahab-krar pode gastar 8 Pontos de Magia (ele possui 30-45 PMs) e borrifar ácido sobretodos os inimigos presentes, com FA=PdF+H +1 d+ 2.

Ataque Especial VI: o tahab-krar também pode gastar 20 Pontos de Magia e expelir os espinhos de sua carapaça contra todos ao redor, com FA=PdF + H+ l d+4. Este é um ataque Paralisante; se vence a FD das vítimas, não causa dano, mas cada uma deve ser bem-sucedida em um teste de Resistência. Se falhar, fica paralisada. A paralisia dura 4 rodadas. Em geral o monstro usa a Paralisia em seu primeito ataque para deixar seus inimigos Indefesos e depois acabar com eles usando o Ataque Especial ácido.

Invulnerabilidade: todos os demónios da Tormenta são invulneráveis a ácido, veneno, eletricidade, fogo normal e qualquer ataque não mágico.

Tai-Kanatur

"Ataquem! Eu fico com o líder!"

— Hollgaron, guerreiro minotauro (últimas palavras)

Uma versão maior e muito mais perigosa do kanatur — seu nome significa "rei dos homens-formiga-diabo". Mede dois metros de altura e tem a mesma aparência básica dos kanatur, mas com três braços — uma mão com garras à esquerda, duas imensas pinças à direita.

Faz três ataques por rodada. A garra tem FA=F+H + ld, enquanto as duas pinças atacam com F+1 d. Um ou mais deles costumam ser encontrados no comando de 4d kanatur.

Tai-Kanatur: F3-4, H3, R3-5, A4, PdFO

Armadura Extra: o tai-kanatur tem Armadura duas vezes maior (A8) contra fogo mágico.

Invulnerabilidade: todos os demónios da Tormenta são invulneráveis a ácido, veneno, eletricidade, fogo normal e qualquer ataque não mágico.

Tentacute

"Não é a coisinha mais cutch-cutch que você já viu, Sandrinho?"

— Nielendorane, arquimaga elfa

Este pequeno e inofensivo animal tem o mesmo tamanho e corpo felino de um gato comum. As maiores diferenças são os olhos telescópicos, como olhos de caracol; a concha em forma de capacete sobre a cabeça; e a cauda longa em forma de tentáculo de polvo, com ventosas e tudo, que ajuda o bicho na locomoção sobre as árvores.

Nas florestas que habita, o tentacute (pronuncia-se "ten-ta-KIU-te") ocupa o mesmo nicho ecológico dos esquilos: passa o dia colhendo nozes, avelãs e outros frutos secos para guardar em sua toca. Ele não teme seres humanos — pelo contrário, gosta de observá-los de perto. Infelizmente, o tentacute pode ser atraído por objetos pequenos e brilhantes, como moedas ou gemas preciosas, que ele rouba e esconde na toca (quase sempre no alto de uma árvore).

Graças a sua grande agilidade e velocidade nas árvores, é muito difícil perseguir um tentacute. Druidas e rangers costumam usá-los como informantes para saber quem está circulando em suas florestas.

Tentacute: FO, H2, RO, AO, PdFO

Arena: em árvores os tentacute recebem H + 2, ficando com H4.

Sentidos Especiais: o tentacute possui Visão Aguçada. Ao fazer testes de Perícias, em situações que envolvem perceber coisas através da visão, a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil.

Terizinossauro

"Acho que ouvi alguma coisa."

— Limmie Adaga-de-Prata, elfa aventureira

Também conhecido como "lagarto ceifador", este dinossauro tem braços de 2,5m que terminam em garras afiadas em forma de foice. Ele faz dois ataques por rodada com as garras (FA=F+ld) e mordida (FA=F+H + ld).

Terizinossauros pesam duas toneladas, são massivos como rinocerontes (seus passos estrondosos podem ser ouvidos ao longe) *e* vivem nas florestas e planícies de Galrasia. São herbívoros: usam as garras apenas para agarrar os ramos mais altos das árvores. Infelizmente, são também muito irritadiços e territoriais, atacando qualquer criatura que se aproxime do bando. Viajam em grandes manadas de 4d + 5 indivíduos.

Terizinossauro: F4, H2, R5, AO, PdFO

Tigre-de-Hyninn

"Onde diabos está o maldito?" —

Doomak, guerreiro anão

O tigre-de-Hyninn é uma fera sobrenatural que acredita-se ser resultante de experimentos realizados há séculos por magos muito poderosos, por ordem do Deus da Trapaça. Eles se espalharam por toda Lamnor, onde são temidos até mesmo pêlos goblinóides.

Na verdade, a fera é chamada de "tigre" apenas por seu rugido — sua verdadeira aparência é desconhecida, uma vez que o animal parece sempre desfocado, indefinido, impossível de enxergar com clareza. Sentidos Especiais de qualquer tipo não funcionam. Mesmo depois de morto (nas raríssimas ocasiões em que isso ocorre) sua figura parece um simples borrão escuro.

A configuração anatómica do animal parece variar — talvez porque os relatos que descrevem sua forma sejam conflitantes, ou talvez porque seja realmente capaz de mudar de forma. Ele pode ter de uma a três cabeças (FA=F+H+ld), quatro a seis patas (podendo atacar com

duas a quatro delas, com FA=F+ld), e 1d-2 estruturas de ataque semelhantes a tentáculos (Membros Elásticos, FA=F+ld). Qualquer que seja sua forma e número de cabeças, patas e tentáculos, a fera pode fazer no máximo oito ataques por turno.

Atacar o tigre-de-Hyninn exige sempre um teste de H—2, pela dificuldade em enxergar o monstro. Mesmo as magias ou ataques que acertam automaticamente (como a Lança de Talude, por exemplo) só acertam com um resultado l ou 2 em l d. Pela impossibilidade de prender o bicho em armadilhas, acredita-se que o tigre tenha capacidade de Teleporte.

Tigre-de-Hyninn: F2-3, H3-4, R3, AO, PdFO

Membros Elásticos: os tentáculos do tigre-de-Hyninn podem alcançar inimigos distantes, que estejam a até lOm, sem precisar de Poder de Fogo para atacar a essa distância.

Teleporte: tigres-de-Hyninn podem se teleportar livremente para lugares que estejam à vista, ou para lugares que não possam ver com um teste de Habilidade. A distância máxima que podem atingir é igual a 10 vezes sua Habilidade, em metros. Também recebem H + 2 em Esquivas.

T-Rex

"Tamanho não é documento, cara! Hunc!"

— Tork, troglodita mercenário

Talvez um dos mais perigosos (apenas talvez...) dinossauros de Galrasia, o tiranossauro-rex mede até 13m de comprimento, 6m de altura e pesa de quatro a seis toneladas. Vive em selvas e planícies. Embora sejam solitários, na época do acasalamento podem ser encontrados em casais.

Sua enorme cabeça (Armadura 2) mede l ,30m, com afiados dentes de l 5cm e uma mandíbula extremamente musculosa, capaz de rasgar mais de 200 quilos de carne em uma única mordida. Seu braços têm menos de um metro de comprimento, terminando em duas garras fracas e quase inúteis em combate (FA=ld). Mas suas longas e poderosas patas traseiras permitem ao T-Rex correr muito rápido (alguns acreditam em até 50km/h!), e também imobilizar presas pequenas ou fracas apenas pisando nelas (escapar exige um teste de Força). Sua mordida ataca com FA=F + H+ld.

T-Rex: F6, H4, R5, Al, PdFO

Sentidos Especiais: tiranossauros possuem Visão, Audição e Faro Aguçados. Ao fazer testes de Perícias, em situações que envolvem estes sentidos, a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil.

Troglodita

"Eles fedem como um anão ferreiro suado... e morto há uma semana!"

— ditado popular

Trogloditas, ou trogs, são uma raça de ferozes homens-lagarto criada por Tenebra, a deusa da noite e das trevas — a mesma deusa responsável pela criação dos anões, lobisomens, mortos-vivos e outras criaturas noturnas ou subterrâneas. Houve uma vez que, enciumada diante dos homens-lagarto que serviam ao deus dos monstros Megalokk, Tenebra teria desejado ter seus próprios homens-répteis. Então ela escolheu uma comunidade de anões e mudou seus corpos, transformando todos em sauróides. Isso explicaria porque os trogloditas e os anões têm tanto em comum.

Trogloditas medem até 1,80m de altura. Têm mãos com garras, pés parecidos com patas, cabeça de lagarto, uma cauda curta e pele revestida com pequenas escamas coriáceas. Os machos se diferenciam das

fêmeas por sua crista atrás da cabeça. Acorvai do verde ao cinzento. Não usam roupas, mas são vistos com peças de armadura e cordões enfeitados com objetos de aço. São carnívoros: alimentam-se de qualquer criatura que consigam apanhar, mas preferem carne humana.

Trogs são o mais primitivo povo sauróide, aqueles que mais se parecem com répteis. Têm sangue frio, sendo mais vulneráveis a climas ou mágicas de frio, e também põem ovos! Atingem a idade adulta rapidamente, aos dez anos. Exceto por esse detalhe, seu tempo de vida médio é igual ao dos humanos.

As relações dos trogloditas com outras raças são conturbadas. Eles odeiam os humanos com todas as forças, dedicando suas vidas a matá-los e roubar seu aço. Apesar de seu quase parentesco com os anões, não existe qualquer simpatia entre estes povos. Ninguém gosta dos trogloditas, nem mesmo os outros povos-lagarto de Arton.

Existem certas semelhanças entre os trogs e os anões. Dizem que a deusa Tenebra conservou neles essas semelhanças por gostar muito do povo anão. Trogloditas gostam de viver nos subterrâneos, em grandes complexos de túneis — mas escolhem viver cavernas naturais, em vez de escavar como fazem os anões. Trogloditas também gostam de cerveja, *e* sabem produzi-la (estranhamente, a fermentação de cerveja é a "ciência" mais avançada deste povo).

Infelizmente, existe um traço marcante dos anões que os trogloditas não possuem — o talento como ferreiros. Este povo não sabe forjar metais, e isso parece ser motivo de grande frustração para eles. Talvez por este motivo, os trogloditas valorizam imensamente armas e outros objetos feitos de aço. Eles atacam povoados humanos e de outras raças, matando todos os seus habitantes apenas para roubar suas ferramentas e outras peças metálicas. Trogloditas usam objetos de aço como jóias, um símbolo de status entre eles.

Seria esperado encontrar estas criaturas vivendo em áreas remotas, mas não acontece assim. Embora existam muitos em Lamnor a maior parte dos clãs vive em lugares montanhosos próximos de povoados humanos; dali eles armam emboscadas contra viajantes e lançam ataques contra aldeias.

Além da infravisão, que os possibilita enxergar no escuro, trogs têm outras habilidades que os auxiliam ern seus ataques contra humanos. Uma delas é seu poder camaleônico. Embora nem todos tenham esta capacidade, a maioria deles consegue mudar de cor para se confundir com o ambiente. À noite, escondidos entre as rochas *e* assumindo cor cinzenta, é quase impossível notá-los. Nem mesmo a infravisão poderia ajudar, pois eles têm sangue frio.

Outro poder dos trogloditas é que, quando irritados, eles expelem através da pele um óleo de cheiro insuportável para humanos *e* semi-humanos. Qualquer pessoa próxima o bastante para ser apanhada pelo cheiro (em combate fechado, ou a até l m) pode ficar nauseada a ponto de perder parte de sua força durante alguns instantes. O alvo deve fazer um teste de Resistência; falha resulta na perda temporária de l ponto de Força, durante l O rodadas. Felizmente, uma vez que exala sua carga fétida, um troglodita deve esperar 24 horas para secretor mais óleo e poder fazer isso de novo.

A tática de combate favorita dos trogs é usar seu poder camaleônico para se esconder, armar uma emboscada e atacar à distância, com lanças e dardos. *Os* sobreviventes são confrontados em combate corporal, enfraquecidos pelo óleo fedorento e facilmente vencidos.

Não há trogloditas na Aliança Negra dos goblinóides, embora eles sejam bastante comuns em Lamnor. Dizem que os bugbears organizam caçadas aos trogloditas para extrair seu óleo e armazená-lo em frascos que, arremessados, quebram e enfraquecem os inimigos (o óleo não afeta goblinóidesj. Todos os oficiais da Aliança Negra carregam pelo menos um desses frascos consigo.

Troglodita: FI-4, HI-3, R3-5, A2-3, PdFI-3

Troglodita (3 pontos): personagens jogadores podem ser trogs. Esta Vantagem Única segue as regras normais para Trogloditas vistas no **Manual 3D&T.** Ela oferece F+l e A+l (até um máximo de F5 e A5), Infravisão (de Sentidos Especiais), Invisibilidade, Monstruoso e Vulnerabilidade (frio/gelo). Apenas aqueles com Clericato podem usar magia, e mesmo assim não podem possuir Focus superior a 3.

Invisibilidade: graças a seu poder camaleônico, trogs conseguem ficar quase invisíveis. Mas ao contrário das regras normais para esta Vantagem, ficam imediatamente visíveis quando entram em combate, e não podem gastar Pontos de Magia para ficar novamente invisíveis quando estão em combate ou caso alguém esteja olhando.

Sentidos Especiais: todo troglodita tem Infravisão. Ao fazer testes de Perícias, em situações que envolvem ver no escuro ou detectar fontes de calor (como seres vivos), a dificuldade dotestecai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil. Atenção: fontes intensas de calor, como chamas, lava ou grandes motores, podem dificultar o teste.

Vulnerabilidade: trogs têm Armadura reduzida pela metade contra ataques baseados em frio/gelo.

Trolls

"Quê? Queimaras restos do monstro? Não, não fiz isso. Era importante?"

— Angus Hardfall, aventureiro

Trolls são monstros humanóides feitos de matéria vegetal, com garras, presas e um altíssimo poder de regeneração: eles recuperam 2 PVs por turno. Mesmo depois de reduzido a O PVs, os restos de um troll sempre vão regenerar até reconstituirá criatura completa. A única forma de realmente matá-los é com fogo ou ácido, pois eles não conseguem regenerar esse tipo de dano. Trolls fazem três ataques por turno com as garras (FA= F + H +1 d) e mordida (FA=F+ld).

Estes monstros existem em uma assustadora variedade:

Troll do Pântano: é o tipo mais comum de troll, habitante de pântanos e charcos; ali eles constróem choupanas rústicas onde descansam e preparam comida. Seu apetite macabro os leva a capturar todo tipo de criaturas — especialmente humanos e semi-humanos, cujo sabor apreciam — e usá-las como ingredientes em numerosas "receitas" diabólicas... F2, H2, R3, Al, PdFO

Ghillanin: uma espécie de troll subterrâneo, incapaz de viver na superfície. Vastas hordas destas criaturas cinzentas certa vez tentaram conquistar Doherimm, o reino secreto dos anões; com muito esforço os ghillanin foram vencidos, e agora os anões exercem severa vigilância sobre eles. São muito sensíveis à luz do dia, sofrendo l ponto de dano por turno quando tocados pelo sol. F3, H2, R3, Al, PdFO

Glacioll: também conhecidos como trolls-do-gelo, são habitantes das Montanhas Uivantes e outros lugares frios. De cor azulada, não apenas são imunes a magias e ataques baseados em frio, como também absorvem sua energia — eles GANHAM os Pontos de Vida que deveriam perder, ficando maiores: para cada 5 PVs extras, ganham +1 em Força, Resistência e Armadura. F2, H2, R4, Al, PdFO

Vrakoll: um tipo de troll aquático, encontrado nos oceanos e também no Rio dos Deuses. Podem viver e se mover normalmente embaixo d'água e possuem Sentidos Especiais (Radar). Levando em conta a dificuldade em atacá-los com fogo ou ácido quando estão submersos, em seu ambiente eles são praticamente invencíveis. F2, H3, R3,Al, PdFO

Ursos

"Nem quero pensar o que seria de mim sem meu amigão Teddy aqui."

— Neldor, druida

Ursos são predadores multo fortes e, apesar da aparência desajeitada, muito rápidos — um homem normal não poderia vencê-los em uma corrida. Em geral eles evitam as pessoas, mas podem ser atraídos por acampamentos de aventureiros para roubar sua comida.

Urso Negro: o tipo mais comum, encontrado em florestas de clima temperado — especialmente nas proximidades das Montanhas Uivantes. Mede quase 2m de comprimento e pesa 300kg. F3, H2-3, R2, AO, PdFO.

Urso Marrom: idêntico ao urso negro, exceto que habita locais de clima mais quente. F3, H2-3, R2, AO, PdFO.

Urso Branco: maior e mais pesado, é encontrado apenas nas Uivantes, onde vive de caça *e* pesca. É muito resistente ao frio e excelente nadador. F3-4, H2-3, R2-3, Al, PdFO, Anfíbio, Armadura Extra (frio/gelo).

Urso Panda: relativamente inofensivo, alimenta-se de brotos de bambu e só luta em defesa própria. Era nativo de Tamu-ra: hoje está quase extinto, sendo um dos animais mais raros e valiosos de Arton. O único exemplar vivo conhecido está em Nitamu-ra, vivendo no palácio de Tekametsu. F2, H2, R2, AO, PdFO.

Urso das Cavernas: versão enorme pré-histórica do urso comum, ainda encontrado em Galrasia e nas Montanhas Sanguinárias. Mede 3m de comprimento e pesa até SOOkg. Extremamente agressivo, é o único que ataca seres humanos sem hesitar. F4, H2-3, R3-4, Al, PdFO.

Todos os ursos fazem até três ataques por turno: duas garras (FA=F+ld) e uma mordida (FA=F + H + ld).

Unicórnio

"Hoje você não recebeu apenas um amigo, mas também um grilhão. Afinal, se pretende conservar o seu tão precioso bichinho, terá que permanecer intocada. Pura!"

— Raven Blackmoon, maga

O unicórnio é uma das criaturas mais nobres e puras de Arton. Tem a aparência de um grande cavalo branco com um único chifre dourado e espiralado nascendo na fronte. Muito raros, podem ser encontrados apenas em bosques e florestas remotas. Uma lenda diz que ver um bando destes animais pode purificar totalmente a alma, e talvez até remover uma maldição.

São criaturas muito ariscas, sendo praticamente impossível capturar ou mesmo se aproximar de um deles — mas também têm bom coração, podendo socorrer pessoas necessitadas com seu poder de cura ou teletransporte. Um unicórnio nunca vai se envolver em combates; qualquer sinal mínimo de agressão faz a criatura fugir. Unicórnios aceitam ser cavalgados apenas por mulheres puras e virgens.

O precioso chifre do unicórnio é a fonte de seus poderes; ele equivale a 30 Pontos de Experiência em ingredientes para a preparação de poções e itens mágicos. Infelizmente, a remoção do chifre provoca no animal a perda de l PV por hora até a morte. Matar um unicórnio é um dos piores crimes que se pode cometer contra a natureza, despertando a fúria imediata da deusa Allihanna: o criminoso recebe uma Maldição, sem ganhar

pontos por ela. Essa Maldição normalmente envolve um bando de animais quaisquer que surgem do nada e atacam a vítima todos os dias. (Ah, sim; vencer esses animais em combate NÃO rende Pontos de Experiência.)

Unicórnio: F2-3, H3-4, RI, Al, PdFO

Aceleração: unicórnios recebem H + l para esquivas, fugas, perseguições e para determinar sua velocidade máxima. Podem saltar e permanecer no ar como se tivessem Levitação e H l (neste caso movendo-se a l Om/ s). Também podem mudar a distância de combate corpo-a-corpo para ataque à distância sem gastar nenhum turno. Usar esta Vantagem em combate consome l Ponto de Magia.

Sentidos Especiais: unicórnios possuem todos os Sentidos Especiais: Audição Aguçada, Faro Aguçado, Infravisão, Radar, Ver o Invisível, Visão Aguçada e Visão de Raios-X. Ao fazer testes de Perícias, em situações que envolvem perceber coisas através destes sentidos, a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil.

Magias: unicórnios podem usar Cura Sagrada e todas as magias de Teleportação como habilidades naturais, sem gastar Pontos de Magia.

Wyvern

"Hah! Aquilo não é um dragão de verdade! Deixa ele comigo!"

— Kaidarimm, guerreiro anão (últimas palavras)

Wyverns são imensos lagartos bípedes alados, medindo entre 8 e l Om de comprimento. Estas criaturas são muitas vezes confundidas com dragões, mas não passam de parentes distantes. São animais sem inteligência ou capacidade de lançar magias.

Existem duas variedades principais de wyvern: a primeira, mais comum, não tem o sopro de chamas dos dragões. Em vez disso, conta com uma cauda muito longa e flexível (capaz de atacar a até 6m em qualquer direção) armada com um ferrão venenoso. A cauda ataca com H4 (FA=F + H4 + ld) e exige da vítima um teste de Resistência +1: falha reduz os PVs da vítima para O e exige um imediato Teste de Morte. Este wyvern pode fazer dois ataques por turno: uma ferroada e uma mordida (FA=F+ld).

A segunda variedade não tem ferrão, mas pode pode expelir pela boca um jato de chamas com as mesmas propriedades do sopro de um dragão vermelho: uma Esquiva reduz o dano à metade, afeta criaturas vulneráveis apenas a magia, ignora qualquer proteção ou resistência contra magia, e ignora Reflexão ou Deflexão. A diferença é que o wyvern não possui Tiro Múltiplo.

Uma vez disparado, o sopro só poderá ser usado outra vez uma hora mais tarde. O monstro pode fazer apenas um ataque por turno, com o sopro de chamas (FA=PdF+H +1 d) ou mordida (FA=F+H + ld).

Como predadores de grande porte, wyverns precisam de grandes territórios de caça: cada um vai dominar uma área florestal de pelo menos 20km2, sendo difícil

encontrar outros predadores na mesma área.

Wyvern: F3-5, H2-5, R3-4, A2-4, PdFO/3

Levitação: voando, wyverns têm velocidade normal igual à sua Hx20 ou Rx20km/h (aquele que for menor), e velocidade máxima igual a l Om/s com H l, 20m/s com H2, 40m/s com H3 e assim por diante.

Vampiro

"Então você acha que a morte é o fim de tudo? Ah, meu querido, você não tem ideia do quanto está enganado..."

— Jasmira, vampira e sacerdotisa de Tenebra

Provavelmente *os* mais temidos de todos os mortos-vivos, vampiros são também aqueles com origens e habilidades mais variadas. Eles podem surgir através de maldições, contaminação por doenças raras, rituais demoníacos... Cada vampiro é único, com uma combinação própria de poderes e fraquezas. Além das imunidades de todos os mortos-vivos, eles têm apenas alguns traços em comum...

TODOS os vampiros sofrem dano quando expostos à luz do sol direta. Eles perdem l Ponto de Vida por turno até virar cinzas. A perda se reduz a l PV por minuto em dias nublados ou quando usam roupas pesadas. Vantagens como Regeneração ou Energia Extra não podem curar este dano.

Quando conseguem superar esses detalhes, vampiros podem se fazer passar por humanos sem muita dificuldade, vivendo disfarçados em sociedade — embora muitos prefiram apenas se esconder durante o dia e caçar à noite.

Vampiro: F2-5, H2-6, R3-6, Al-5, PdF2-5

Dependência: O que define um vampiro é sua necessidade de sugar a vida dos vivos; TODOS os vampiros dependem de alguma coisa rara, proibida ou monstruosa para continuar existindo. Sangue humano é a necessidade mais óbvia e comum nestes seres, mas também existem aqueles que sugam almas ou devoram partes do corpo. Seja como for, um vampiro precisa matar um humano (ou elfo, ou anão...) todos os dias, ou enfraquece até ser destruído, (conforme as regras para esta Desvantagem).

Cada vampiro pode possuir qualquer dos seguintes poderes e fraquezas:

Clericato: em Arton, vampiros podem ser clérigos de Tenebra, a Deusa das Trevas — a única divindade maior que aceita estas criaturas como seus sacerdotes. Além de possuir poderes mágicos (Focus +1 em Trevas e Controle de Mortos-Vivos), um clérigo vampiro não pode ser afeta-do por Esconjuro e Controle de Mortos-Vivos.

Forma de Névoa: o vampiro pode se transformar em névoa. Nessa forma ele tem Levitação (mas com Hl) e não pode atacar ou usar magia, mas também não pode ser atacado (exceto com magia e armas mágicas).

Formas Alternativas: o vampiro pode se transformar em lobo-das-cavernas (Fl, H2, R2, Al, PdFO, Faro e Audição Aguçados) ou morcego-gigante (FO, H3, RI, AO, PdFO, Levitação, Radar), seguindo as demais regras para esta Vantagem.

Imortal: quando destruído, o vampiro ressurge 2d noites mais tarde em sua tumba ou algum outro lugar. Este tipo de vampiro nunca pode ser realmente destruído, exceto pelo sol.

Invulnerabilidade: o vampiro pode ser ferido apenas com fogo, magia e armas mágicas.

Monstruoso: este vampiro tem aparência repulsiva e não pode se fazer passar por um humano normal. Além disso, pelo tamanho de suas presas e aspecto de morcego, pode ser facilmente identificado como um vampiro.

Temores Vampíricos: o cheiro de alho, o toque de água benta e a visão de fogo ou qualquer símbolo religioso provocam no vampiro o mesmo efeito da magia Pânico.

Vulnerabilidade: a Armadura de um vampiro é sempre reduzida à metade quando sofre ataques baseados em água (mesmo que não seja água benta). Além disso, quando mergulhado em água corrente, perde l PV por turno.

Vermes-das-Cavernas

"Contra eles, o melhor a fazer é rezar pela proteção de Khalmyr."

— Druumg, guerreiro anão

Esta é outra séria ameaça para aqueles que ousam procurar por Doherimm, pois os túneis que levam ao reino secreto dos anões estão infestados destas criaturas malditas.

Cada verme mede não mais de 15cm *de* comprimento, sendo inofensivos quando isolados. Infelizmente eles são encontrados em bandos gigantescos, formados por milhões de vermes — reunidos em uma massa compacta que avança pêlos túneis devorando tudo em seu caminho, como piranhas. (Os números em suas Características valem para um bando inteiro.)

Qualquer criatura no caminho dos vermes sofre l d pontos de dano por turno, incluindo Mortos-Vivos (mas não Construtos). A vítima não tem direito a incluir Armadura em sua FD, a menos que esteja protegida com magia (como a magia Proteção Mágica). Neste caso, apenas a Armadura oferecida por magia será válida.

Em túneis, os vermes se movem muito rápido (com H3, por Arena). Raramente se aventuram ao ar livre, onde têm Hl. Os vermes são mais vulneráveis a magias e ataques explosivos, que destroem sua coesão, mas será necessária uma imensa quantidade de dano para expulsá-los. Caso perca metade de seus PVs, o bando foge.

Um bando pode engolfar qualquer número de criaturas que estejam a até 100-150m de distância entre si (2m para cada PVda criatura). Além de sofrer dano, as vítimas não podem respirar: suportam l turno por ponto de Resistência antes de começar a perder l PV extra porturno.

Qualquer anão de Doherimm sabe evitar os vermes facilmente. Enquanto murmura uma prece secreta ao deus Khalmyr, o anão não será molestado por essas criaturas; elas vão embora sem lhe causar nenhum dano. Contudo, se ele ensinar a prece para qualquer não-anão, ela simplesmente não funciona — e também deixará de funcionar para ele. A prece também não protege eventuais companheiros do anão, que serão atacados normalmente.

Vermes-das-Cavernas: Fl O, Hl, R20-30, A4, PdFO

Arena: os vermes têm Arena (cavernas), recebendo H + 2 nesse ambiente.

Vulnerabilidade: estes vermes têm Armadura reduzida pela metade (A2) contra ataques baseados em explosão.

Vespas da Tormenta

"Minha espada não faz nada contra elas!" —

Kolgar, guerreiro (últimas palavras)

Uma nova ameaça recém-descoberta nas áreas de Tormenta, estas vespas do tamanho de pardais reúnem-se em bandos de milhões. (Os números em suas Características valem para um bando inteiro.)

Para cada ponto de Resistência possuído pelo enxame, ele será capaz de envolver completamente uma criatura de tamanho humano e causar l d pontos de dano por turno. A vítima não tem direito a testes de Armadura para absorver, a menos que esteja protegida com magia (como a magia Proteção Mágica). Neste caso, apenas a Armadura oferecida por magia será válida.

Livrar-se das vespas é muito difícil. O enxame não pode ser ferido com armas e ataques por corte, contusão ou perfuração, mesmo mágicos. Magias baseadas em ácido, veneno e eletricidade também não funcionam. Fogo natural é inútil, e fogo mágico causa pouco dano. O enxame pode ser dispersado mais facilmente com ataques explosivos (explosões de fogo mágico, com a magia Explosão, cancelam mutuamente a Armadura Extra e Vulnerabilidade, causando dano normal). Explosões mágicas baseadas em outros elementos (terra, luz, trevas...) são as mais eficazes. Caso perca metade de seus PVs, o bando foge.

Vespas da Tormenta: FIO, H2, R20-100, A2, PdFO

Armadura Extra: vespas da Tormenta têm Armadura duas vezes maior (A4) contra fogo mágico.

Invulnerabilidade: todos os demónios da Tormenta são invulneráveis a ácido, veneno, eletricidade, fogo normal e qualquer ataque não mágico. Além disso, vespas da Tormenta também são invulneráveis a dano por golpes (corte, perfuração, contusão), mágicos ou não.

Levitação: voando, vespas da Tormenta têm veloci-dade normal igual a 20km/h, e velocidade máxima igual a 20m/s.

Vulnerabilidade: vespas da Tormenta têm Armadura reduzida pela metade (Al) contra ataques baseados em explosão.

Yongey-Ahruk

"O que vem de baixo não me atinge." —

Haramaki, samurai tamuraniano

Descoberto na mais recente expedição bem-sucedi-da realizada pelo Protetorado do Reino, esta criatura recebeu o nome de yongey-ahruk ("morte que vem da terra" em tamuriano antigo), as últimas palavras do samurai Yoroshi Tsukawa antes de perecer após receber um golpe mortal de um desses demónios.

Yongey-ahruk lembram uma espécie de cruzamento entre um besouro gigante e um tatu. Possuem dois grandes braços que terminam em longas garras — próprias prin-cipalmente para escavação — e se locomovem com o corpo projetado para a frente, de maneira similar aos

gorilas. Medem cerca de 3m de altura. Costumam ser encontrados entre os escombros de construções ou em pedreiras das áreas de tormenta, onde realizam suas emboscadas. A carapaça dos yongey-ahruk possui várias deformações e textura rochosa, concedendo camuflagem natural nesses locais.

Em combate, realizam dois ataques por rodada com suas poderosas garras, com FA=F + H+Id. Contudo, o relatório da expedição que revelou a criatura mencionava uma outra forma de ataque muito peculiar: a criatura mergulhava na terra (o que leva um turno) e desaparecia, para algum tempo depois surgir novamente realizando um ataque surpresa com suas garras.

Alguns estudiosos suspeitam que esses demónios possuem algum tipo de detetor de movimento enquanto estão dentro da terra, permitindo realizar seus ataques tão precisos e letais. O relatório que menciona estes monstros também cita grandes túneis, que os estudiosos suspeitam formar uma grande rede percorrendo as áreas de Tormenta. Infelizmente, nenhum grupo destinado a explorar tais túneis retornou com vida (alguns suspeitam que os piores demónios da Tormenta não vivem dentro de estruturas, conforme se acredita, mas sim nestes túneis). Costumam ser vistos em bandos de 2d.

Yongey-Ahruk: F3-4, H3-4, R5-6, A4-5, PdFO

Armadura Extra: yongey-ahruk têm Armadura duas vezes maior (A8-10) contra fogo mágico.

Invisibilidade: como se movem sob a terra, yongey-ahruk não podem ser vistos até o momento em que atacam. Ao contrário das regras normais para esta Vantagem, ficam imediatamente visíveis assim que entram em combate. No entanto, podem gastar 4 PMs para mergulhar novamente na terra e sumir de vista para um novo ataque. Ver o Invisível não vence esta forma de Invisibilidade, mas Visão de Raios-X sim.

Invulnerabilidade: todos os demónios da Tormenta são invulneráveis a ácido, veneno, eletricidade, fogo normal e qualquer ataque não mágico.

Sentidos Especiais: yongey-ahruk possuem Radar, Ver o Invisível e Visão de Raio X, mas estes sentidos funcionam apenas quando estão sob a terra. Ao fazer testes de Perícias, em situações que envolvem estes sentidos, a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil.

Zumbi

"Tenebra tem senso de humor."

— Tork, troglodita mercenário

Também considerados mortos-vivos "fracos", zumbis são muito parecidos com os esqueletos — exceto pelo fato de que têm carne, ainda que putrefata. Eles podem ser invocados por magos ou sacerdotes, mas também costumam ocorrer naturalmente por outros motivos, como cemitérios amaldiçoados. Costumam ser encontrados em bandos de 2d indivíduos.

Zumbis não têm quaisquer imunidades ou vulnerabilidades especiais, exceto aquelas comuns a todos os mortos-vivos. Lentos, em combate eles nunca ganham a iniciativa e nunca conseguem se esquivar.

Zumbis podem parecer criaturas estúpidas e sem mente, mas isso nem sempre é verdade. Eles apenas se comportam como tal porque precisam satisfazer um apetite desesperado por carne humana: um zumbi precisa devorar um órgão humano vivo e fresco (um cérebro, um coração...) todos os dias, ou ficará cada vez mais fraco até se desfazer por completo.

Zumbis podem falar, mas — como os esqueletos — *a* maioria consegue apenas gemer de forma fantasmagórica. Por seu cheiro forte e aparência decrépita, também nunca podem se fazer passar por seres humanos — exceto à distância. Mas existem alguns com aspecto mais ou menos normal, ou capazes de gerar um disfarce ilusório.

Zumbi: F1-2, HO-2, RI-2, AO-2, PdFO-1

Morto-Vivo: zumbis são imunes a todos os venenos, doenças, magias que afetam a mente e quaisquer outras que só funcionem com criaturas vivas. Eles podem ser afetados por magias como Controle ou Esconjuro de Mortos-Vivos. Não podem ser curados com Medicina, nem com magias, poções e outros itens mágicos de cura (usadas contra eles, causam dano em vez de curar). Só podem recuperar PVs com descanso ou com a magia Cura para os Mortos. Nunca podem ser ressuscitados, exceto com um Desejo. Enxergam no escuro e nunca precisam de sono, mas podem repousar para recuperar PVs e PMs.

Monstros à solta!

Dragões. Minotauros. Esfinges. Orcs. Gênios. Liches.

O mundo medieval mágico de Arton está infestado de criaturas perigosas. Heróis são necessários para enfrentá-las. Você será capaz de resistir ao avanço dos monstros?

Dos cavalos comuns ao invencíveis avatares e dracoliches, o MANUAL DOS MONSTROS é um indispensável guia de criaturas para jogadores e Mestres.

- **Mais de 200 criaturas entre animais comuns, dinossauros, monstros e feras fantásticas.**
- **Criaturas com Vantagens e estratégias de combate próprias.**
- **27 Vantagens Únicas, incluindo Brownie, Elfo-do-Céu, Homem-Lagarto, Homem-Morcego, Sátiro e outras.**

ATENÇÃO: este livro deve ser usado em conjunto com o MANUAL 3D&T